

PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS
ndroid • Retro
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA
RMATOS
Nº 265
HOBBY CONSOLAS
MATCH DAY II
RETRO
JUEGOS DE PISTOLA
40 Momentos únicos de esta generación
30 AÑOS DE NES
¡NUEVOS DATOS! ALUCINA CON EL JUEGAZO DEL AÑO
grand theft auto V FIVE
Listo para dar el golpe
¡Los jugamos!
REPÓKER DE ASES EN Wii U
Super Mario 3D World
Zelda Windwaker HD
Rayman Legends
Bayonetta 2
Mario Kart 8
¡Vuelve el fútbol!
PES 2014
FIFA 14
Reportaje
LA REVOLUCIÓN DEL JUEGO ANDROID
PUNTUADOS
Los juegos del verano
SAINTS ROW IV
SPLINTER CELL BLACKLIST
THE BUREAU
LOST PLANET 3
ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

El juego que desafía a PS4 y Xbox One

Predecir el comportamiento de los consumidores de videojuegos en este final de año podría parecer sencillo a priori. Con PS4 y Xbox One en la rampa de lanzamiento, lo lógico sería pensar que en la lista de la compra de los jugones (los que puedan permitírselo, claro) está subrayado con rotulador rojo el nombre de las dos nuevas plataformas. Sin embargo, hay un "pequeño" detalle que seguro que va a hacer saltar la banca: el 17 de septiembre saldrá GTA V, que sin duda se convertirá en un éxito de ventas inmediato... y duradero.

Su sola presencia en las estanterías de las tiendas supone una amenaza en toda regla para el resultado que puedan obtener las nuevas consolas tras su nacimiento. Y es que, como podéis comprobar en el reportaje que acompaña a nuestra fantástica portada, Rockstar se va a superar regalándonos una aventura gigantesca, que nos garantiza diversión para largo y a muchos les servirá para saciarse durante una buena temporada mientras miran desde la barrera qué tal les va a PS4 y Xbox One en sus primeros meses de vida. Es cierto que la carrera de las nuevas consolas es una maratón de largo recorrido, no un sprint de 100 metros (ahí tenemos el ejemplo de Nintendo 3DS, que tras unos inicios vacilantes se ha convertido en un fenómeno de ventas... bajada de precio de por medio). Pero que nadie dude que los primeros pasos de las consolas next-gen influirán en lo que les pueda ocurrir más adelante.

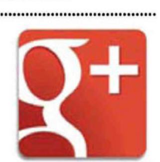
Y ojo, no nos olvidemos del resto de superventas que van a salir para las consolas actuales, "las que tiene todo el mundo", que también pondrán lo suyo para hacer que esta campaña de Navidad todavía siga perteneciendo a la generación presente, aunque sea la nueva la que acapare titulares y aparezca en todas las conversaciones.

SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com


@Hobby_Consolas


www.facebook.com/hobbyconsolas


http://bit.ly/Vq68jI

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

No sin mi portátil. Como todos los veranos, las vacaciones son para PS3 y 360, cuyos ventiladores por fin pueden descansar ante la ausencia de juegos "gordos". Es la estación de las portátiles, de jugar "espanzurrao" en casa, en la playa o donde pille, y rescatar esos juegos pendientes o inéditos, como *Muramasa Rebirth* en Vita...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Vacaciones en Teherán. La última vez que lo he "visitado" ha sido jugando a *Splinter Cell Blacklist*... pero también pasé por allí en *Battlefield 3* y otros juegos bélicos. Tantos, que tengo la sensación de que podría moverme por allí como si hubiera vivido en la ciudad (en medio de un conflicto armado, eso sí).



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Del juego a la realidad. No tengo más que palabras de agradecimiento para los cosplayers que han colaborado en nuestro interesantísimo reportaje con los mejores momentos de esta generación. Ellos demuestran que su afición tiene mucho de artesanal y pasional. Confío en que sus fotos y el resto del artículo os sorprendan...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 265



PÁGINA 32 REPORTAJE

GTA V

La aventura del año ya está aquí, y desvelamos nuevos datos y repasamos algunos de los aspectos clave por los que va a arrasar...



PÁGINA 40 REPORTAJE

REPÓKER DE ASES PARA Wii U

Probamos cinco de las propuestas más atractivas para los próximos meses.



¡LA FIEBRE DEL GOL VUELVE!

Tomamos contacto con los nuevos simuladores... y su antepasado.

PÁGINA 94 MATCH DAY II
PÁGINA 108 FIFA 14
PÁGINA 110 PES 2014



PÁGINA 74 REPORTAJE

40 MOMENTOS DE ESTA GENERACIÓN

Con PS4 y Xbox One casi aquí, repasamos los hitos que esta generación dejará a la posteridad.



PÁGINA 48 NOVEDAD

SAINTS ROW IV

Analizamos la entrega más descacharrante de esta genial saga en mundo abierto.



PÁGINA 88 REPORTAJE

30 AÑOS DE NES

Celebramos el aniversario de la primera gran consola de Nintendo, un mito que salvó la industria del videojuego.



EL ATRACTIVO DE KILLER IS DEAD

EL NUEVO JUEGO DE SUDA51 reúne los ingredientes típicos de este peculiar creador japonés. Entre ellos, claro, no podía faltar el picante de las chicas sexy, y esta vez no nos referimos solo a las que aparecen en el propio juego, sino también a las modelos que las "interpretan" en la vida real. La rubia del centro es Jessica Nigri, a quien ya tuvimos el inmenso placer de conocer durante la promoción de *Lollipop Chainsaw*.

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Este mes juegos y deporte han estado más cerca que nunca. La presencia de las estrellas más mediáticas es tan habitual como la de las chicas despampanantes.



¿TE TOCA CORRER? COGE A BOLT

TEMPLE RUN 2 es un juego para móviles que, como muchos sabréis, nos reta a superar escenarios a toda velocidad. Y puestos a ir rápido, en la Tierra no hay nadie tan veloz como Usain Bolt. Por eso suena tan lógico que sus creadores hayan convertido al jamaicano en un personaje descargable, ¿verdad?



EL RESULTADO ESTABA CANTADO...

KATSUHIRO HARADA, el creador de *Tekken*, dio la oportunidad a los fans durante la reciente Comic-Con de San Diego de escoger uno de los personajes del próximo *Tekken Revolution*. Había varias opciones, pero ganó esta vampiresa ligera de ropa, sin duda por sus "grandes cualidades" como luchadora.

VETTEL QUIERE SER FONTANERO

AL CAMPEÓN DE F1 le quedan pocos retos que superar en esto de la velocidad. Uno de los últimos era convertirse en Mario y ponerse al volante de un kart, algo que como veis ya cumplió en un evento en Alemania. Dicen que quiere que Red Bull le ponga el turbo del fontanero a sus bólidos...



¿SERÁ BALE EL MEJOR FICHAJE DE FIFA 14?

EL FUTBOLISTA GALÉS protagoniza el culebrón del verano con su posible fichaje por el Real Madrid (las negociaciones siguen en marcha cuando escribimos estas líneas). Quien tiene asegurada su presencia en el once titular es *FIFA 14*, porque le han sometido a una sesión de captura de movimientos y es portada en la versión británica del juego... con la camiseta del Tottenham. Quizá Florentino les fastidie su plan de marketing.





La imagen

Nadando al ritmo de Mario en los Mundiales de natación

Nuestras chicas ganaron un montón de medallas en el Mundial de natación que se celebró recientemente en Barcelona. Sin embargo, nuestras favoritas fueron las japonesas Yumi Adachi y Yukiko Inui, que en la prueba del dúo técnico de sincronizada saltaron a la piscina con este fantástico bañador de Mario Bros. y nadaron al son de su mítico tintineo y de un tema de *Street Fighter*. ¡Grandes!

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).

Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO

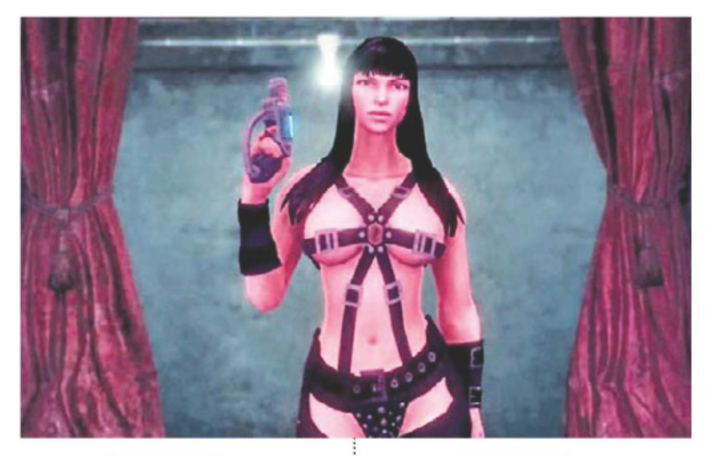




3
www.pegi.info
Nintendo
PIKMIN 3
EL NUEVO JUEGO DE MIYAMOTO
Wii U is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo.
TU DECIDES
TU FORMA
DE JUGAR
Juega en tu GamePad
en Modo off-TV...
...ó...
...Juega en tu TV controlando
desde el GamePad
Juega con los mandos de Wii y
utiliza el GamePad como mapa táctil
Juega con un amigo en multijugador
cooperativo o competitivo
Wii U
PIKMIN 3

LA POLÉMICA

¿Está justificada la censura en juegos como Saints Row?



Sí



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Hecha la ley, hecha la trampa

Lejos de querer ser un puritano recalcitrante, ante "ciertas" leyes me parece que la censura puede resultar un mal menor. Me refiero al caso de *Saints Row IV*, que inicialmente se temió que no fuera a salir en Australia, por el rechazo del organismo de clasificación autóctono hacia un pérfido objeto: una sonda anal que se puede usar como arma. La tontería es de campeonato, pero, entre que el juego salga o no a la venta por culpa de tal menudencia...

No



Daniel Quesada
Jefe de sección de Hobby Consolas

Taparse los ojos es no progresar

Casos como el de este *Saints Row* o la versión "descafeinada" de *The Last of Us* en Europa (algo especialmente ridículo, teniendo en cuenta que la que nos llegó ya es bastante explícita) me parecen maniobras pueriles de quien no es capaz de educar a su gente de forma eficaz. Como nos da miedo enfrentarnos a la violencia o el sexo, los ocultamos. Muerto el perro, se acabó la rabia, ¿no? Es un error, sobre todo porque la realidad siempre acaba superando a la ficción.

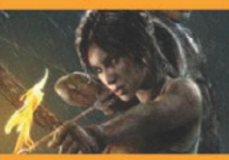
SUBEN



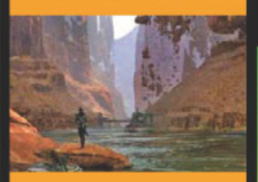
→ **LA VELOCIDAD**, tras la confirmación, a última hora, de que este año volverá a haber juegos oficiales del Mundial de F1 y del de rallies.



→ **XBOX ONE** permitirá autopublicar contenidos a los desarrolladores indie, después de que Microsoft haya rectificado su política al respecto.



→ **LARA CROFT**, después de que se haya confirmado que habrá una nueva entrega de *Tomb Raider* para plataformas de nueva generación.

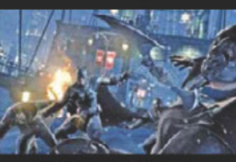


→ **CLIFF BLESZINSKI** ha confirmado en Twitter que ya está trabajando en un nuevo juego, del que enseñó esta imagen.

BAJAN



→ **AMAZON** ha agotado ya el "stock" de reservas para PS4 y no garantiza que vaya a tener más para el lanzamiento.



→ **LA VERSIÓN Wii U** de *Batman Arkham Origins*, que no tendrá multijugador, al contrario que en PS3, 360 y PC.



→ **SUPER SMASH BROS** podría no tener modo Historia ni secuencias de vídeo, según ha dicho Masahiro Sakurai a la revista *Famitsu*.



→ **EL PRECIO** de los periféricos de Xbox One. El mando costará 54,99 euros; el micro, 22,99 euros; y el kit de carga y juega, otros 22,99 euros.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Hideo Kojima
Creador de *Metal Gear*

"El nuevo tráiler de *GTA V* es increíble. Esa libertad es el futuro. No creo que *Metal Gear V* llegue a ese nivel."



Dan Greenawalt
Director creativo de *Forza Motorsport 5*

"Gracias a la utilización de la Nube en *Forza Motorsport 5*, la potencia de la IA aumentará hasta en un 600%."



Tony Key
Vicepresidente de marketing de Ubisoft

"Estamos alucinados con el éxito de *Far Cry 3*, así que estamos decididos a crear una nueva entrega."

¡DESCUBRE EL NUEVO JUEGO DE PLATINUM GAMES!

12 www.pegi.info

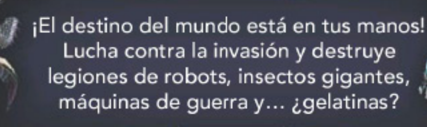
Nintendo®



THE WONDERFUL 101™

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Conoce a los **Centinels**, personas corrientes que se convierten en defensores de la **Tierra enfundados en sus trajes de superhéroe.**



Utiliza el GamePad para dirigir a tus héroes en la batalla contra los invasores alienígenas. Recluta ciudadanos para ayudarte haciendo un círculo alrededor de ellos y únelos a tu grupo para crear armas devastadoras dibujando la forma adecuada: mano, espada, pistola, bomba, látigo, garras, parapente…

¡El destino del mundo está en tus manos! Lucha contra la invasión y destruye legiones de robots, insectos gigantes, máquinas de guerra y… ¿gelatinas?







Combate contra cientos de enemigos ya sea solo, en el modo campaña, o con hasta cuatro amigos en misiones cooperativas.

A LA VENTA EL 23 DE AGOSTO, EN EXCLUSIVA PARA WII U

Wii U™

facebook.com/WiiUES • @NintendoES • YouTube/NintendoES

www.wiiu.es

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



➔ El parecido de Delsin Rowe, el protagonista de *inFamous: Second Son*, con Zlatan Ibrahimovic, el jugador del Paris Saint-Germain. Además, parece que ambos "reparten" por igual...

La verdad es que los dos comparten muchos rasgos: esa narizota, ese amor por los gorros, esos tatuajes, esa capacidad para hacer trucos... Seguro que Zlatan acaba siendo un DLC del juego de PS4.

➔ Lo poco que falta para *GTA V*. Ya lo tengo todo listo: días libres, agua, comida, cepillo de dientes y la paciencia de mi novia para aguantarme.
Toda "provisión" es poca para la aventura que se avecina.

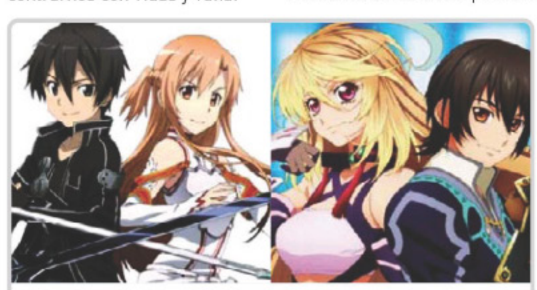
➔ Que ahora los juegos de películas sean para móviles y tablets. Limpian de morralla a las consolas.
En efecto. ¡Bendita sea la polivalencia de los smartphones!

➔ Los "remakes" en HD de juegos clásicos que sacan en PS3, para los que empezamos "tarde" con los videojuegos.
Sí, estamos deseando reencontrarnos con Tidus y Yuna.

➔ Tener una PlayStation 3 con una pegatina de *Gears of War* y una Xbox 360 con una pegatina de Naughty Dog. Algún día, controlaré el mundo con tales ideas.
Fantástico "crossover" entre Sony y Microsoft, aunque echamos de menos a Nintendo ahí.

➔ Abrir tu armario y que esté lleno de Hobby Consolas.
Te agradecemos que uses el armario para las cosas que de verdad son importantes. Mejor que haya revistas que no ropa.

➔ La carrocería de PS4, que es como la de un Lamborghini.
Es elegante, pero compararla con un Lambo... te has pasado.



➔ El parecido de Jude y Milla, los protagonistas de *Tales of Xillia*, con Kirito y Asuna, de *Sword Art Online*.

No tenemos muy claro si eso es bueno o si es malo. ¿Por qué tanto dúo moreno-rubia en las series de animación japonesas? La originalidad, en su justa medida, deben de pensar...

NO MOLA

➔ Que Yen no sea verdaderamente japonés. Lo sé por el "Qué me dices" del número 264, donde habla de "una vita intensa y un mondo difichile". ¡Eso es de José Mota, y no se emite en Japón!

Yen es un tipo cosmopolita y políglota. Lo mismo habla en español que en japonés o en italiano. Además, pese a sus raíces niponas, se declara un gran amante de la cultura ibérica.



➔ Que nos tengan mareados con ese fantasma llamado *The Last Guardian*.
A estas alturas ya no sabemos si es un fantasma o un finado.

➔ Que Sony esté preparando el sucesor del Blu-Ray. ¡Si aún existe el DVD!
Existe incluso el VHS, que, además, se volverá a poner de moda gracias a Xbox One....

➔ Que Xbox One pueda tener fallos tras tanto cambio.
No seas pájaro de mal agüero.

➔ Que los jugadores de *FIFA* y *PES* no hablen con las voces graciosas de *Crackovia*.
No solo no hablan con dichas voces, sino con ninguna... ¿Qué fue de aquellos juegos en que se oían gritos de "gol"?

➔ Llevarte la Hobby a la playa y que se moje por meterla en la mochila junto a la nevera portátil.
Al menos así la información resulta más refrescante...

➔ Que Snake sea igualito que Chuck Norris en la próxima entrega de *Metal Gear*.
A ver si ahora nadie va a poder dejarse una buena barba...

➔ Que me entre sueño al ver a Luigi dormir en *Mario & Luigi Dream Team Bros.*
¡Fenomenal para el insomnio!



➔ Que no pongáis un fotomontaje de Julio Iglesias vs Chuck Norris "Mortal Kombat Edition".

Tus deseos son órdenes para nosotros. El fatality de Chuck sería una andanada de mamporros, mientras que el de Julio sería una serenata capaz de descoyuntar cualquier tímpano.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es


O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.



LA ENCUESTA DE FACEBOOK

Vuestro villano favorito de Bioshock



Ya hay tres juegos en la franquicia, con otros tantos villanos, parlanchines y maquiavélicos. ¿Cuál de ellos ha marcado más?

1 Andrew Ryan 69%

Aún no tenemos claro del todo si era malo o no, pero precisamente en eso estaba su grandeza. El padre de Rapture jugó con nuestra mente durante todo el primer *Bioshock* y, aunque hubo otras personas organizando inquinas en la sombra, nadie pudo igualar su carisma, de acuerdo con vuestras votaciones. Ni siquiera Zachary Comstock, el profeta de *Bioshock Infinite*, cuyas ominosas palabras también os han marcado. La que pasó sin pena ni gloria fue Sofia Lamb, la aspirante a "guía moral" de *Bioshock 2*, que ha de conformarse con un muy discreto tercer puesto.

2 Zachary Comstock........29%
3 Sofia Lamb....................................2%



Juegos lanzados sin pulir

MotoGP 13

El simulador del Mundial de motociclismo ha arrastrado diversos problemas desde su lanzamiento. Entre ellos destacan los numerosos cuelgues, que obligan a resetear la consola. Del mismo modo, al disputar carreras "a tiempo real", el contador de vueltas se suele quedar enganchado y resulta imposible acabar la carrera, que se vuelve infinita (por muchas vueltas más que se den, nunca aparece la bandera a cuadros). También hay logros que no se pueden desbloquear en el caso de la versión de 360, como el de ganar una carrera con Dani Pedrosa en Motegi.




Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Elías Santos

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Por qué Link nunca habla cuando alguien le pregunta algo?



Aramis Heimdall
“Porque tiene el mismo trastorno que Raj Koothrappali pero, en vez de con mujeres, con personas de Hyrule.”

Manu Magia
“Porque está hasta la ocarina de que todo el mundo le haga preguntas.”

Hadi Anani
“Porque siempre sospecha de todos.”

Ángel Zarco
“Porque prefiere contestar a todo el mundo por Whatsapp.”

Miguel Torres
“Porque es una persona con un gran mundo interior... Y también con telepatía.”

LO MEJOR DEL TIMELINE

@PingüinoWright (Twitter)
“Un niño evita un accidente gracias a que juega a *Mario Kart*... Se dice que si ganas la Senda Arcoiris sin caerte te dan el carnet teórico y el práctico a la vez.”

@El_Mataviejas (Twitter)
“Ayer me compré la Hobby Consolas y lo primero que hice fue colgar el póster de *Saints Row IV*, pero me gusta el de *Assassin's Creed*. Qué dilema.”

@Zheus2802 (Twitter)
“Me encanta el reportaje de Hobby Consolas sobre héroes en paro. Quiero que contraten ya a Joe Musashi. Dejé muchas horas en *Shinobi*.”

@AdriaensenChris (Twitter)
“*Se7en* es de las mejores películas de la historia. Siempre he dicho que David Cage quiso imitar a David Fincher a la hora de hacer *Heavy Rain*.”

Aramis Heimdall (Facebook)
“Hace unos meses desmotivaba ver que en la lista de ventas de España sólo hubiera *Call of Duty* y deportes. Este mes da gusto ver más géneros.”

Jose Redfield (Facebook)
“Capcom no hará *Street Fighter V*, pero sí mil versiones más de *Street Fighter IV: Super, Ultra...*”

Nintendero_12 (HC.com)
“Wii U mejorará a finales de año, con montones de títulos de calidad y gracias al apoyo de Ubisoft y Activision: *Watch Dogs, Assassin's IV, Call of Duty...*”

Targus (hobbyconsolas.com)
“*Tomb Raider* es un auténtico juegazo. Ahora que parece que habrá una secuela en la nueva generación, estoy seguro de que estará a la altura.”

Raiden08 (hobbyconsolas.com)
“Siempre he sido un forofo de los *Animal Crossing*, y el de 3DS es, con diferencia, el que más me gusta. Día a día, te sorprende con cosas nuevas.”

Roblez (hobbyconsolas.com)
“*Saints Row IV* quedará en nuestras memorias como el juego más loco, raro y sin sentido (pero divertido) de la presente generación.”

Customdinamo1 (HC.com)
“Soy un "fanboy" de *Gran Turismo*, pero... ¿qué es esto de hacer una película? ¿De qué irá? ¿De ganar la Sunday Cup o mejorar los caballos de tu coche?”

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo

Los videojuegos otra vez culpables... al menos para algunos

A quién seguir



Minecraft
La versión de 360 está siendo un éxito total. Nº 1 total en UK y en Xbox 360 en España.



Star Citizen
Otro juego que bate record de crowdfunding: 15 millones de dólares. Sale en 2014 para PC.



Mission Imposible 5
Se acerca nueva entrega de la película. ¿Llegará con videojuego incluido?

Tendencias

MadridGamesWeek
PS4+Psvita
Zombies
#Indianajones
Star_Wars
#Pokemon
iPhone6
NewBlu-Ray



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Nintendo



3DSexitototal @TheSun
El diario británico eligió a la portátil como la mejor consola jamás lanzada. No solo por su éxito actual (la única consola que ha vendido más juegos en 2013 que en 2012), también por su gran catálogo.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Quién lo iba a decir hace dos años, cuando con un precio algo alto y críticas porque podía producir mareos muchos vaticinaron su fracaso. Una rectificación a tiempo, junto con sensacionales lanzamientos, la colocan como un valor seguro. De ahí que insista en que Nintendo no ha tirado la toalla con Wii U.



ArteNintendo @Satoru_Iwata
El presidente de Nintendo, apoyado por Miyamoto, afirma que ellos no buscan obras de arte con sus juegos, sino ofrecer a los usuarios los juegos que demandan. Esa es, para él, la clave de su éxito.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Estoy de acuerdo, aunque en ocasiones ambos logros coincidan. Ahora lo que toca es demostrar que Wii U también va en esa línea y sobre todo hacer ver -de una vez por todas- lo que da de sí la consola. ¿Tienen la fórmula?

Videojuegos culpables



Asesinatodeadrising @ElMundo
El Mundo publicó la noticia del parricidio sucedido en Palma en junio destacando que el arma era similar al palo con clavos que aparece en *Dead Rising*. También la afición a los videojuegos del asesino.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Es tremendo que aún veamos noticias con un enfoque tan amarillista. Una cosa es hacer una referencia al tema y otra convertir el detalle en el motivo principal de la noticia. Es lo que vende y está claro que aún hay un publico -y ciertos sectores- encantados con demonizar a los videojuegos. Asco.



CensuraThe-last-of-us @Sony
Según reveló Eurogamer UK, se eliminaron algunos elementos en el multiplayer de la versión europea de *The Last of Us*, en concreto armas que decapitaban y explotaban cabezas.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Según parece, todo tiene que ver con las estrictas normas alemanas y que el juego debe ser el mismo para toda Europa. Más allá de que el detalle no empañe la calidad del juego, este tipo de censuras resultan tan ingenuas como absurdas.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE JULIO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	The Last of Us	PS3	1	2
2	Red Dead Redemption	PS3	7	4
3	FIFA 13	PS3	6	2
4	Assassin's Creed III	PS3	5	2
5	Battlefield 3	PS3	-	1
6	Minecraft	360	-	1
7	Far Cry 3	PS3	3	3
8	Final Fantasy XIII-2	PS3	-	1
9	Grand Theft Auto IV	PS3	-	1
10	MotoGP 13	PS3	9	2





Red Dead Redemption
A la espera de GTA V, este "sandbox" de Rockstar sigue vendiéndose, gracias a su edición GOTY, que además de la aventura principal de John Marston incluye también la expansión de zombis *Undead Nightmare*.

The Last of Us
La última maravilla de Naughty Dog ha logrado colocar en España la friolera de 100.000 copias. Su calidad ha sido una garantía.

Por plataformas

PS3
1 The Last of Us
2 Red Dead Redemption
3 FIFA 13
4 Assassin's Creed III
5 Battlefield 3

XBOX 360
1 Minecraft
2 FIFA 13
3 Red Dead Redemption
4 Bioshock Infinite
5 Assassin's Creed III

Wii U
1 FIFA 13
2 Lego City Undercover
3 Mass Effect 3
4 Assassin's Creed III
5 Batman Arkham City

Wii
1 Just Dance 4
2 Mario Party 8
3 Super Mario Galaxy
4 Zumba Fitness 2
5 Wii Sports Resort

3DS
1 Luigi's Mansion 2
2 Pokémon M. Misterioso
3 Mario Kart 7
4 Frogger 3D
5 Super Mario 3D Land

NDS
1 Monster High: Patinaje
2 Pokémon Edic. Negra 2
3 Dragon Ball Z: Attack...
4 Barbie Jet Set & Style
5 Pokémon Edic. Blanca 2

PS VITA
1 Epic Mickey 2
2 MotoGP 13
3 WRC 3
4 FIFA 13
5 Jak and Daxter Trilogy

PC
1 Los Sims 3: Aventura...
2 Pro Cycling Manager 13
3 Los Sims 3: Disco de...
4 StarCraft II: Heart...
5 Guild Wars 2

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 22 al 28 de julio — Datos cedidos por VGChartz

1. Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual D. 3DS
2. Dragon's Crown PS3
3. Dragon's Crown PS Vita
4. Majo to Hyakkihei PS3
5. Mario & Luigi: Dream Team Bros 3DS
6. Tomodachi Collection: Shin Seikatsu 3DS
7. Youkai Watch 3DS
8. Fantasy Life 3DS
9. Lego City Undercover Wii U
10. Pikmin 3 Wii U



Phoenix Wright: Ace Attorney Dual Destinies. El estreno del famoso abogado Phoenix Wright en los juzgados de 3DS se ha saldado con 250.000 copias vendidas en solo una semana.

En EE.UU.

Del 21 al 27 de julio — Datos cedidos por VGChartz

1. NCAA Football 14 Xbox 360
2. NCAA Football 14 PS3
3. The Last of Us PS3
4. Animal Crossing: New Leaf 3DS
5. Minecraft Xbox 360
6. Luigi's Mansion 2 3DS
7. Shin Megami Tensei IV 3DS
8. Halo 4 Xbox 360
9. Call of Duty: Black Ops II Xbox 360
10. Nintendo Land Wii U



NCAA Football 14. El fútbol americano tiene una legión de seguidores en la tierra del Tío Sam, y eso se refleja en las ventas de este simulador de EA, tanto en Xbox 360 como en PlayStation 3.

En Gran Bretaña

Del 21 al 27 de julio — Datos cedidos por VGChartz

1. Minecraft Xbox 360
2. Pikmin 3 Wii U
3. The Last of Us PS3
4. Animal Crossing: New Leaf 3DS
5. Mario & Luigi: Dream Team Bros 3DS
6. New Super Luigi U Wii U
7. God of War Ascension PS3
8. Luigi's Mansion 2 3DS
9. Grand Theft Auto IV Xbox 360
10. Far Cry 3 Xbox 360



Pikmin 3. Tras una larga sequía de títulos, parece que Wii U empieza a remontar el vuelo. Los simpáticos Pikmin logran colarse en la lista, igual que el plataformas protagonizado por Luigi.

La cifra

160.000



Wii U se han vendido a nivel mundial en los últimos tres meses. Nintendo lo achaca a la falta de títulos exclusivos.

DOS HÉROES, DOS NACIONES, UNA BATALLA

Disponible el 9 de Agosto de 2013 en PS3 y PSN

TALES OF XILLIA™

EDICIÓN LIMITADA





Edición Coleccionista Milla Maxwell

Edición de lanzamiento

RESÉRVALO YA EN TALESOFGAME.COM

















NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC

Batman defenderá Gotham incluso online

Warner ha confirmado que **Arkham Origins**, la precuela de las últimas aventuras de Batman, contará por primera vez con modo online en PS3, 360 y PC (no en Wii U). De este aspecto se encarga Splash Damage, conocidos por Brink y otros shooters online...

Se llevaba rumoreando casi desde el anuncio de *Arkham Origins*, pero ya es oficial: la nueva aventura de Batman contará con modos online. Pero, por lo poco que se ha desvelado hasta el momento, no será un modo online al uso. Está siendo desarrollado por Splash Damage, quienes ya han hecho sus pinitos en la acción online (sobre todo en PC), con títulos como *Wolfenstein: Enemy Territory*, *Quake Wars*, el apartado online de *Doom 3* o *Brink*. Ahí es nada. En esta ocasión van a ofrecer algo menos "típico". A grandes rasgos será un 3 vs 3 vs 2, es decir, será acción entre 3 equipos. Por un lado estarán El Joker y Bane, con dos secuaces cada uno, luchando por el control de Gotham, mientras que Batman y Robin se meterán en el "fregao" para acabar con ambos y restablecer el orden.

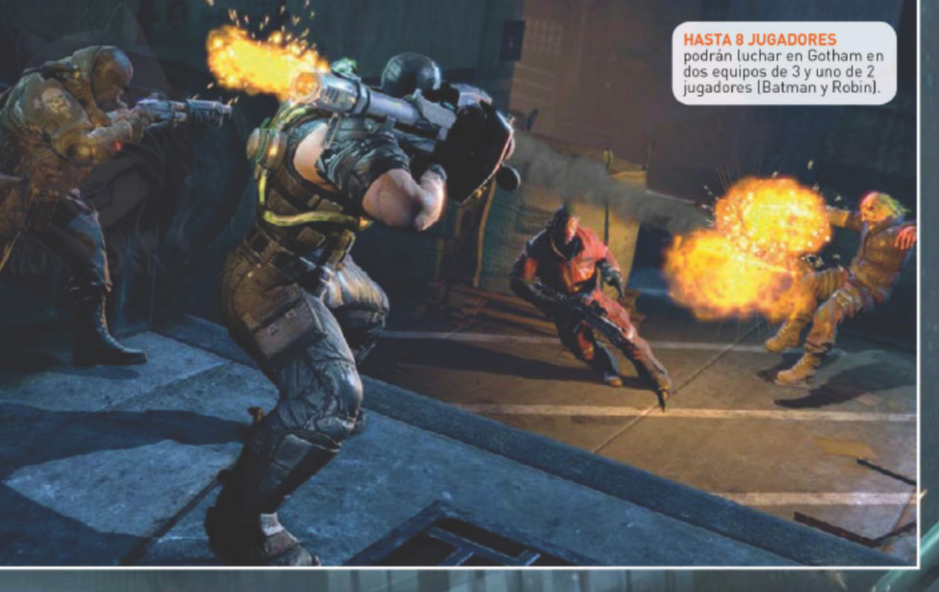
En lo que respecta a Bane y El Joker, el juego se comportará como un juego de acción en tercera persona, con las armas de fuego y los ingenios tecnológicos como principales recursos para acabar con el rival. En el lado de Batman y Robin encontraremos muchas de las habilidades del modo campaña (como el garfio para ascender hasta las gárgolas, la capa para planear, el batarang...). Warner aún no ha desvelado los tipos de partida que podemos esperar (deathmatch, dominación...), pero el planteamiento inicial, cuando menos, parece interesante. Y si está al mismo nivel que la campaña individual, pues ya para qué queremos más...

Copperhead, el primero de los 8 asesinos

EN LA CAMPAÑA INDIVIDUAL, Máscara Negra quiere a Batman muerto y ha puesto precio a su cabeza. Ese es el punto de partida de *Arkham Origins*, en el que un total de 8 asesinos intentarán hacerse con la recompensa fijada por el capo mafioso. El primero de ellos que ha confirmado Warner es Copperhead, una letal fémina contorsionista con aspecto de serpiente y garras.

COPPERHEAD es experta en artes marciales. Aparece por vez primera como chica.





HASTA 8 JUGADORES podrán luchar en Gotham en dos equipos de 3 y uno de 2 jugadores (Batman y Robin).

EL "ORIGEN" DE BATMAN SE VERÁ MUY REFORZADO CON MODOS ONLINE

EL JOKER Y BANE lideran los 2 equipos de villanos. Las armas de fuego son sus principales recursos.

LA EDICIÓN ESPECIAL
Costará 105 € e incluirá una estatua de Batman y El Joker, libro de arte de 80 págs., caja metálica, contratos de los 8 asesinos y DLC (Knighfall exclusivo de PS3).

Más héroes en camino

ARKHAM ORIGINS no va a ser el único juego de superhéroes de este año. También estará *LEGO Marvel Super Heroes*, que contará con más de 100 personajes jugables de la factoría. Ya se ha confirmado Lobezno, Jean Grey, Viper y Silver Samurai, entre otros.



Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Hideo Kojima, el creador y el personaje

No os pillará de sorpresa que admire a Kojima. Me gusta su manera de contar historias, y soy fanático de *Metal Gear* (no tanto de *Snatcher, Policenauts, Z.O.E.* ni *Boktai*). Se me hace la boca agua pensando en cada novedad de *The Phantom Pain* y es una de mis cuentas favoritas del mundillo en Twitter. Incluso he hablado con él en cuatro o cinco ocasiones. Pero ahora me preocupa.



HIDEO KOJIMA convertido en figura de acción con la armadura de Raiden.

De un tiempo a esta parte, Kojima ha dejado de lado su faceta de creador para convertirse en estrella mediática. Ya no es el tímido japonés que presentaba en Londres *MGS 2 Sons of Liberty* "de la mano" de Scott Dolph. Ahora es un personaje: no sólo se dedica a twittear todas las comidas que prueba o hacer declaraciones sobre otras franquicias (como *GTA*), sino que pasa más tiempo "de gira" que en sus oficinas trabajando. Tiene su propia figura de acción y realiza captura de movimientos para *MGS V*.

No dudo que el juego termine siendo una obra maestra, pero, visto el rumbo que está tomando, puede que sí sea su último trabajo. Mucho me temo que a partir de ahora, Kojima se dedicará a "gestionar" su creación como hizo George Lucas con la saga Star Wars (con un resultado discutible) y a "twittear" sobre comida, cine y los juegos de los demás. Ojalá me equivoque.

PRÓXIMO LANZAMIENTO PS4 - PS3 - XBOX ONE - XBOX 360 - PC



Assassins... ¡nuevos datos a la vista!

Sobre arpones, fortalezas y demás

UBISOFT CONTINÚA DESGRANANDO nuevos aspectos de *ACIV*, como que el jugador adoptará el papel de un nuevo trabajador de Abstergo en sus oficinas de Montreal, que habrá misiones en la actualidad (orientadas al hackeo, la exploración... pero no al combate) el sistema de caza con arpón (primero tendremos que "enganchar" nuestra embarcación a las bestias, arponearlas...), asaltar desde el mar fortalezas navales muy armadas...





FUERA DEL ANIMUS habrá misiones en las oficinas de Abstergo. Serán propias de los piratas modernos...



LA CAZA CON ARPÓN será una de las nuevas (y peligrosas) mecánicas de *ACIV Black Flag*.

Un multijugador renovado

MÁS DE 100 PERSONAS trabajan en el modo multijugador de *Black Flag* para que sea el mejor de toda la saga. Incluirá novedades como Gamelab, un "crea tu-propio tipo de partida" con más de 200 variables o una revisión del modo cooperativo Manada de lobos, en el que los jugadores, en grupos de hasta 4, tendremos que ir cumpliendo misiones de dificultad creciente con una pequeña trama de fondo.





NUEVOS PERSONAJES, más tipos de partida o modo Gamelab serán algunas de sus novedades.

Cuando la estrategia importa...

Las batallas navales serán uno de los puntos fuertes del juego y, aunque no las podremos librar online, en la campaña individual ofrecerán distintas armas y tácticas para que salir airosos de las refriegas...

TIRO SECUENCIAL. Dispararemos los cañones de forma progresiva, para tener más probabilidad de acierto sobre blancos que están en movimiento.

ANDANADA. Consistirá en disparar simultáneamente todos los cañones de uno de los dos costados de nuestra embarcación. Simplemente demoledor.

CAÑÓN LIGERO. Se trata de un cañón en la proa del barco, con base giratoria, que permite apuntar y disparar en distintos ángulos (no solo desde la proa o los costados).

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG Naval Strategy 1715

Chain Shot

Swivel Guns

Heavy Shot

Fire Barrels

Mortar

MORTERO. Al dominar las fortalezas navales (habrá 11), podemos usarlas como ventaja táctica si atraemos a los enemigos hacia ellas, que no dudarán en descargar sus morteros.

BARRILES EXPLOSIVOS. Si varias naves persiguen a nuestro "Jackdaw", siempre podremos huir... y mientras lo hacemos, soltar algunos "regalos" para nuestros perseguidores en forma de barriles listos para explotar...

El regreso de Aveline

LAS VERSIONES DE PS4 Y PS3 contarán con contenido exclusivo, que no estará en las demás. Se trata de 3 misiones protagonizadas por Aveline, la Assassin que nos asombró el año pasado en Vita, y que dejarán aproximadamente una hora de juego extra.



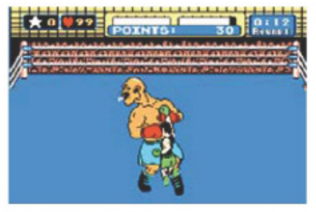
Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Así pasen 30 años más

El pasado 15 de julio, Famicom, o lo que tres años más tarde conocimos en Europa como Nintendo Entertainment System (o NES), cumplió 30 añazos. Una consola que, a pesar del tiempo que ha pasado, sigo amando como el primer día. Y por muchos motivos, pero principalmente por dos.

Primero, porque supuso la salvación de la industria del videojuego tras la debacle provocada por Atari: si no llega a ser por NES y los mínimos de calidad que impo-



LOS ANUNCIOS de las nuevas consolas se han convertido en un juego arriesgado.

nía en sus lanzamientos (el famoso sello Nintendo Seal of Quality), quizá el resto de consolas que conocemos jamás hubiera llegado a existir. ¿Imaginas un mundo en el que nunca hubieras podido jugar a *Super Mario World* o *Shenmue* en casa?

Segundo, porque fue una máquina donde aparecieron verdaderas obras maestras, juegos adelantados a su tiempo que, hoy en día, aún seguimos disfrutando (*Metroid, Zelda, Castlevania*...). Yo tengo mi propio juego fetiche, *Punch Out*, al que sigo jugando de forma regular. Y, oye, como que nunca me canso de él...

Algo debió de tener NES cuando muchos de sus juegos siguen vigentes y ciertos remakes son de juegos de esta época, ¿verdad *Duck Tales Remastered*?



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Sobrevivir al spoiler

Qué de grandes juegos nos están llegando últimamente: *Tomb Raider, Bioshock Infinite, The Last of Us*... Tiene que ser una gozada llegar "virgen" a ellos, descubrirlos poco a poco y sorprenderse con sus fantásticos giros de guión. Y digo "tiene que ser" porque, en un curro como el nuestro, en el que estamos rodeados por juegos e información sobre ellos, resulta bastante difícil no oír lo de esa sorpresa que ocurre al final o ese personaje que resulta que al final es malvado, contra todo pronóstico.



THE LAST OF US tiene cosas impactantes, pero es mejor descubrirlas por ti mismo.

No es tanto por mis compañeros de trabajo (todos intentamos no fastidiarnos mutuamente las tramas, porque sabemos lo mucho que fastidia), sino porque, a menudo, no nos queda otra que enterarnos para poder llevar a cabo nuestras tareas, ya sea respondiendo preguntas o planteando reportajes.

Así, cuando uno puede llegar a casa y jugar a lo que le dé la gana (no os podéis hacer una idea de lo mucho que valoramos eso), la experiencia queda algo mermada porque esa escena tan chula de la mitad del juego ya la habíamos visto de refilón en nuestro laboratorio de capturas. Y diréis: "Pues oye, peor es picar en una mina". Sí, pero esto me da coraje igual...

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360 - PC - PS4 - XBOX ONE

Sin lucha antinazi hasta nueva orden

Wolfenstein: The New Order, el título que está preparando Bethesda para revitalizar la saga pionera del género de los shooter, se retrasa hasta 2014 para dotarse de más armas.

Wolfenstein 3D sentó en 1992 las bases del género del shooter. Hace unos meses, Bethesda anunció que el estudio MachineGames estaba desarrollando un nuevo título de la saga, previsto para finales de 2013 tanto para la actual generación como para la próxima. Sin embargo, el título ha sido retrasado hasta 2014, a priori para pulirlo, pero seguramente también para alejarlo de dos pesos pesados del tiroteo bélico como *Battlefield 4* y *Call of Duty Ghosts*.

Siguiendo la línea de la saga, el juego estará ambientado en los 60, en una visión alternativa de la historia en la que la Alemania nazi logró desarrollar la bomba atómica antes que nadie y vencer en la Segunda Guerra Mundial. Así, controlaremos al capitán Blazkowicz, un héroe de guerra estadounidense que quedó en coma en 1946, tras intentar acabar con un complejo militar dirigido por el general Wilhelm Strasse, alias "Calavera". Catorce años después, misteriosamente, volverá a ser consciente de sí mismo. El objetivo será viajar por Europa y boicotear una serie de instalaciones donde se están desarrollando robots bípedos.

Los disparos en primera persona contra los supersoldados nazis serán la piedra angular del título, pero también habrá persecuciones en coche, exploración submarina y niveles a bordo de los citados mechas. En 2014, sabremos si la postergación del proyecto ha dado o no sus frutos. ✶

EL MOTOR ID TECH 5 permitirá mostrar toda la crudeza del III Reich, en esta versión alternativa de la historia del siglo XX.

LOS SUPERSOLDADOS Y LOS MECHAS DE COMBATE serán nuestros enemigos en el modo Campaña. El título no incluirá multijugador.

ANUNCIO PC

Un MMORPG abierto a todo el mundo

EverQuest Next llegará en invierno con la idea de revolucionar el género: "free to play" y con libre creación de contenidos.

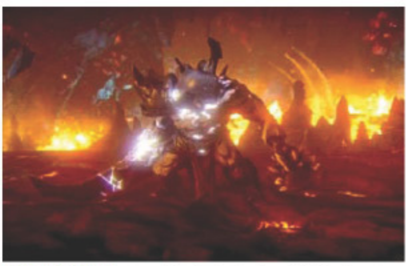
El universo de *EverQuest* se expandirá hasta límites insospechados dentro de unos meses. Hace unos días, Sony Online Entertainment anunció el lanzamiento de *EverQuest Next*, un título que lleva en desarrollo desde 2009 y que pretende revolucionar el ámbito del multijugador masivo online.

El juego se encuadrará dentro del formato cada vez más recurrente del "free-to-play", así que podremos disfrutar de él de forma totalmente gratuita. Y lo mejor es que los usuarios podrán crear contenidos libremente, a través de EverQuest Next Landmark, como si fueran un desarrollador más.

Una de las principales características será la posibilidad de modificar ampliamente los entornos. Prácticamente todo se podrá destruir e incluso habrá guerras a gran escala. Los personajes no controlables también tendrán una IA mayor que la habitual, que les permitirá actuar de una forma más coherente y no solo esperar a que los ataquemos. A eso se añadirá la existencia de hasta 40 clases. *



LOS USUARIOS podrán crear sus propios contenidos dentro del juego, casi como si fueran desarrolladores.



LOS ENTORNOS se podrán destruir de múltiples formas y los enemigos harán gala de una IA adaptativa.



HABRÁ 40 CLASES, cada una con sus propias aptitudes y ataques especializados en diferentes armas. ¿Qué tal esta arquera?



ANUNCIO PS3 - PS VITA

La corona ya tiene quien la exporte

La magia de Dragon's Crown llegará a Europa este otoño, de la mano de NIS America.

Dragon's Crown, el nuevo RPG de acción del estudio Vanillaware, acaba de lanzarse en Japón, pero había miedo de que ninguna compañía lo trajera al Viejo Continente. Por suerte, ya se ha confirmado que el título visitará las PS Vita y las PS3 europeas en otoño, seguramente en octubre. Para que os hagáis una idea de lo que ofrecerá, se dice que será a los "action RPG" lo mismo que *Borderlands* a los shooters. Al estilo de los míticos beat'em up de la era de las recreativas y los 16 bits, como *Golden Axe*, podremos recorrer un mundo de fantasía con seis personajes posibles: un luchador, una amazona, un elfo, una hechicera, un mago y un enano. Cada uno tendrá unas habilidades, y lo mejor es que podremos compartir los palos junto a tres amigos. *



LOS GRÁFICOS estarán "pintados a mano", lo que les dará un estilo tan colorido como mágico.

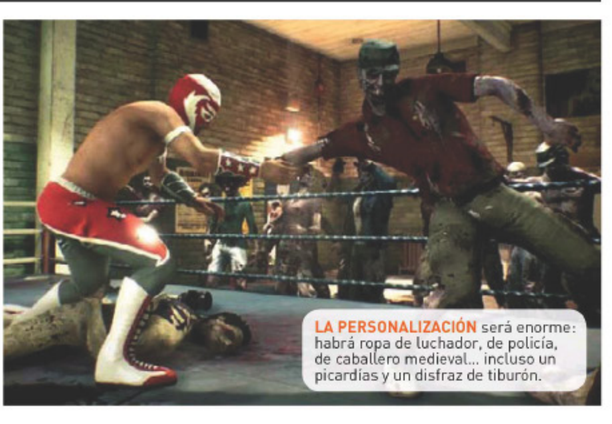
EL DESARROLLO recordará al de los míticos beat'em up de avance lateral en 2D, con cooperativo para 4.



NUEVOS DATOS **XBOX ONE**



LOS ZOMBIS nos atacarán a centenares. Algunos tendrán "profesión", lo cual repercutirá en las armas que utilizarán.



LA PERSONALIZACIÓN será enorme: habrá ropa de luchador, de policía, de caballero medieval... incluso un picardías y un disfraz de tiburón.

Perdidos en una ciudad de zombis y mala muerte

Dead Rising 3, una de las estrellas de la hornada inicial de títulos de Xbox One, mostró, en la **Comic Con de San Diego** más detalles del "zombicidio" del mecánico Nick Ramos.

Dead Rising 3 abrazará el género del "sandbox" para ofrecer una enorme ciudad, de nombre Los Perdidos, que estará poblada por centenares de zombis y que carecerá de tiempos de carga. La urbe estará dividida en cuatro grandes áreas: Ingleton (un barrio pobre), Sunset Hills (una zona residencial repleta de mansiones y edificios altos), Central City (un área comercial, con diversas tiendas, hoteles y museos) y South Almuda (una zona industrial y portuaria). En la demo se pudo ver cómo cualquier edificio será accesible, aunque para ello haya que romper una cristalera con un ladrillo (con la consiguiente activación de la alarma, que atraerá a los zombis irremediablemente).

Se mantendrá el tono jocoso de siempre, y la variedad y la personalización de las armas serán una garantía de espectacularidad: habrá lanzagranadas hechos con tuberías, escopetas con un cuchillo unido al cañón, mazos con granadas adosadas, pelotas de béisbol explosivas, un sable de luz, una pistola de agua, una guitarra, un oso de peluche... incluso noquearemos con movimientos de lucha libre a los zombis que vengan a por lana. Por si fuera poco, podremos conducir hasta 26 vehículos, con monstruosidades como una excavadora. Podremos "barrer" al más puro estilo *Carmaggedon* a las hordas de infectados que nos saldrán al paso o entrar en un cementerio a derribar lápidas. Sin duda, será el pan más sabroso de cuantos traerá Xbox One bajo el brazo.

NO HABRÁ NI UN SOLO TIEMPO DE CARGA EN TODA LA CIUDAD

HABLAMOS CON DOM STARR, UNO DE LOS CREADORES DE TOTAL WAR ROME II

"Esta es la entrega más épica hasta la fecha"

En los estudios Cinecittá de Roma pudimos probar la última entrega de la saga Total War y descubrir sus novedades hablando con este integrante de Creative Assembly.

DOM STARR
Responsable de campañas de Total War Rome II



Nueve años después de *Total War Rome*, ¿qué pueden esperar los fans de esta nueva entrega?
El *Total War* más épico hasta la fecha, con muchas más tierras, con el Mediterráneo, el medio este. Vamos más allá, por lo que puedes jugar desde las actuales Escocia y España hasta Arabia Saudí. Además, todo lo aprendido desde el primer *Total War Rome* hasta ahora está reunido en esta nueva entrega con muchas más mejoras.

¿Cómo son las nuevas campañas, su precisión histórica, el tamaño de los mapas...?
Es el mapa más grande hasta la fecha, cuatro veces más grande que *Shogun II* . Es imposible ser totalmente precisos con la historia, especialmente sin sacrificar algo de jugabilidad, pero hemos querido representarla de manera que la hagamos la justicia que merece. Hemos retratado las facciones, las culturas, como construían sus ciudades, como utilizaban sus armas en la guerra, hemos intentado impregnar toda la historia en el juego y sus campañas al menos.

Tenemos objetivos históricos, y mientras juegas en busca de la victoria, estos objetivos te ayudarán a conseguirla. Por ejemplo, "si capturo estos territorios, destruyo esta facción"; cuanto más lo hagas, irás desbloqueando más objetivos históricos. No estás obligado a hacerlos, pero con ello hemos querido enseñar algo más de historia, especialmente romana, porque es la que más ha perdurado en el tiempo. Pero vas a poder comprobar cómo tu facción crece al igual que ellos. Para mí la historia es muy interesante, cada gran periodo tiene cosas fascinantes que me encanta leer y aprender, y lo que me gusta de los *Total War* es que cada vez que desarrollamos un nuevo periodo, descubro cosas nuevas que no sabía y que aprendo en profundidad. Es fascinante.

"NO VAS A NECESITAR COMPRARTE EL PC MÁS POTENTE PARA PODER JUGAR"



EN TOTAL WAR ROME II nos moveremos por el mapa más grande hasta la fecha. Sus creadores han tratado de mantener la mayor fidelidad posible al periodo histórico que abarca el juego: ciudades, facciones, etc.

¿Cómo son las ciudades de *Total War II Rome*?
Las ciudades funcionan un poco como en *Shogun II*, tienes un numero limitado de parcelas que puedes ocupar y que puedes utilizar para expandir tu ciudad y hacerla más grande. Además tienes opción de construir nuevos edificios, por lo que tendrás tus templos. Dependiendo del dios al que adores tendrá una apariencia distinta y objetivos distintos, pudiendo manejar múltiples ciudades a la vez. Además, dependiendo de la facción a la que pertenezca, tendrán una apariencia totalmente distinta y más fiel históricamente.

También tenemos provincias, que son un conjunto de regiones. Una de las ciudades es la capital de la provincia, que tiene una muralla, y las demás son ciudades más pequeñas, que incrementarán tu orden público, tu producción industrial, por lo que *Total War Rome II* te da la opción de controlar más territorios, y manejarlos a una escala más pequeña. Puedes construir edificios en las capitales, que tienen influencia sobre las ciudades más pequeñas.

Los gráficos son increíbles, ¿cuales serán los requerimientos para jugar a *Total War Rome II*?
Los ordenadores que tenemos aquí para la preview no son los más potentes y funciona muy bien, no vas a necesitar comprarte el PC más potente del mercado para jugar, porque queremos que pueda jugar el mayor número de gente posible. La idea es que si has podido jugar a *Shogun II*, también lo puedas hacer a *Total War Rome II.*

Y la última: ¿podremos jugar algún día a *Total War Rome II* en PS4 y Xbox One?
Estaría muy bien, obviamente tendríamos que hacer la labor de sintetizar todos los controles de teclado y ratón a un mando. Funcionaria exactamente igual, pero no queremos sacrificar la jugabilidad por las limitaciones del mando, nos gustaría mantenerlo lo más fiel a la versión de ordenador. El mando de PS4 tiene un touchpad, son diferentes maneras de interactuar respecto a la versión PC; habría que ver cómo adaptarlo. ✶

EL PERSONAJE DEL MES

Daniel Sánchez-Crespo, el alma de Novarama

El estudio español Novarama está de cumpleaños: en agosto celebra su décimo aniversario y tienen motivos para hacerlo. Su saga más conocida, Invizimals, ya ha vendido más de 1,5 millones de copias.

El estudio barcelonés Novarama fue el primero de nuestro territorio en desarrollar en exclusiva para PlayStation, desde el año 2011. Su nacimiento se forjó en las aulas de la universidad Pompeu Fabra, con un total de 5 socios, y su cara más visible siempre ha sido Daniel Sánchez-Crespo, que además es el director del estudio.

Este licenciado en la facultad de Informática de la universidad politécnica de Barcelona es un "culo inquieto" y desde sus primeros pasos ha estado ligado a distintas facetas: ha programado aplicaciones informáticas, ha dado clases en diversas universidades, como La Salle o Pompeu Fabra, donde fue co-organizador del primer Master en creación de videojuegos en España, ha escrito libros, artículos para webs, ha revisado los cursos de Siggraph...

En 2009 lanzaron su mayor éxito, el juego de realidad aumentada *Invizimals*, cuya saga (formada por 3 juegos, más 2 en camino para finales de año) ya ha vendido más de 1.5 millones de unidades en 40 países. Y no solo eso: Invizimals también tiene serie de cromos y este año serie de animación. En relación a este éxito, Daniel ha declarado: "no nos consideramos a día de hoy una empresa de videojuegos, sino más bien una empresa creadora de universos que se desarrollan en videojuegos, juguetes o en cualquier otro soporte que nos permita cautivar a los fans de la saga".

NOVARAMA FUE EL PRIMER ESTUDIO ESPAÑOL EN DESARROLLAR EN EXCLUSIVA PARA SONY



Una breve, pero intensa historia

- Sánchez-Crespo nació en 1974, y Novarama en 2003. Su primer juego fue **Fallen Lords: Condemnation** para PC, que se lanzó en 2005.
- El reconocimiento les llegó en 2009, con el primer **Invizimals** y su uso de la cámara de PSP. Ha tenido dos secuelas y este año debuta en PS Vita y PS3.
- Este año se estrena la **serie de animación** de *Invizimals*.



➔ LA FÓRMULA 1 SALE DE BOXES

El próximo 4 de octubre llegará a las mejores tiendas (excepto charcuterías) **F1 2013**, la nueva entrega del simulador de Codemasters, que contará con el añadido del modo F1 Classics. Este último nos permitirá controlar a grandes pilotos de todas las épocas, a bordo de coches clásicos. Por supuesto, también veremos a los vehículos y corredores de la temporada 2013 y las reglas más actuales. El sistema de conducción se ha actualizado para intentar acercase aún más al realismo de estas carreras. El juego estará disponible para PS3, Xbox 360 y PC.



➔ EL MIEDO SE EXTIENDE POR LA RED

Una franquicia tan popular y "clásica" en su concepto como **F.E.A.R.** decide dar el salto al juego online con el nacimiento, precisamente, de **F.E.A.R. Online**. No se han partido la cabeza, no. La cuestión es que esta vez se nos ofrecerá un shooter más orientado al multijugador en el que deberemos resolver misiones por equipos. Así, tendremos retos competitivos con modalidades como la ya conocida Soul King, en la que podremos poseer a los enemigos para obtener más almas que los otros jugadores. También habrá una especie de modo Historia cooperativo para hasta 4 personas, en el que viviremos hechos paralelos a los sucedidos en *F.E.A.R. 2*. Parece que sólo saldrá para PC, pero lo interesante es que será totalmente gratuito. ¡Se agradece!



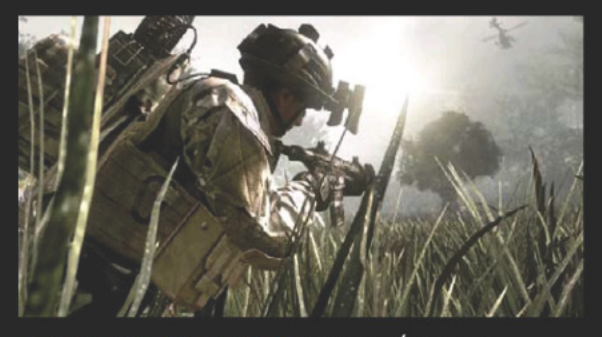
➔ LARA CROFT SIGUE CRECIENDO

Con el enorme éxito que ha cosechado, no nos extraña que llegue la siguiente noticia: el "reboot" de **Tomb Raider** tendrá una secuela para PC y consolas de nueva generación. Pocos más detalles se saben por ahora, salvo que su proceso de desarrollo ya ha comenzado y que pronto recibiremos nuevas noticias al respecto. Además, en 2014 se publicará un cómic por cuenta de Dark Horse que conectará el primer juego con el segundo (se desarrollará un par de semanas después de los acontecimientos que ya hemos jugado), así que seguramente nos dará pistas sobre la trama que nos espera en ese futuro *Tomb Raider 2*. ¿Qué nuevos sufrimientos aguardarán a Lara?



➔ LUIGI TIENE GANAS DE PELEA

Nintendo sigue desvelando poco a poco a los personajes que se incluirán en el próximo **Smash Bros** para Wii U y 3DS. Siendo éste "el año de Luigi", a nadie a cogido por sorpresa que este personaje confirme su aparición en el título. Con él, tenemos a 14 personajes confirmados por ahora. Pero bueno... ¿y Snake? ¿Qué pasa con Snake?



➔ CALL OF DUTY GHOSTS LLEGARÁ A Wii U

Las third parties no están siendo generosas con el catálogo de Wii U, pero Activision se ha comprometido a publicar seis juegos para ella en lo que resta de año. Uno de ellos será **Call of Duty Ghosts**, que llegará el 5 de noviembre. El resto de juegos tendrán un perfil más infantil: serán *Skylanders Swap Force, Angry Birds Trilogy, Angry Birds Star Wars*, uno de Bob Esponja y otro basado en el programa de televisión Wipeout.

➔ EL JUEGO QUE ESTRENA EL GÉNERO ZOMBA

Con ese acrónimo ha encasillado Deep Silver su próximo juego para PC: **Dead Island Epidemic** será un "Zombie Online Multiplayer Battle Arena", que consistirá en formar 3 grupos de jugadores para que se enfrenten con zombis de por medio. Será gratuito y llegará en una fecha aún por determinar.



por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ 3DS ■ Aventura ■ Capcom ■ Lanzamiento: 14 de septiembre (Japón)

CAZA MAYOR EN EL COTO NIPÓN

MONSTER HUNTER 4

Las cacerías de criaturas fueron un filón en PSP. Por eso, Nintendo quiso arrimar el ascua de Capcom a su sardina, y ahora es 3DS la que va a ser besada por su fuego monstruoso.

■ **3DS CUENTA CON UNA SALUD DE HIERRO** en Japón, y desde el 14 de septiembre será mejor, pues entonces se pondrá a la venta *Monster Hunter 4*, un juego destinado a desbancar a *Animal Crossing New Leaf* como título más vendido de la portátil en el País del Sol Naciente. Mientras el resto del orbe aguarda a *GTA V*, los japoneses sólo tienen ojos para el juego de Capcom, y más tras el retraso que sufrió para ser pulido.

Será la primera entrega hecha expresamente para 3DS, pues *Monster Hunter 3 Ultimate* (*3G*, por estos lares) era una versión extendida del de Wii. Esta vez nos pondremos en la piel de un cazador que formará parte de una caravana nómada. Así, nos desplazaremos a lo largo de tres poblados (Barubare, Naguri Village y Chico Village), que se desbloquearán a medida que progresemos.

➔ **LA CONECTIVIDAD ONLINE** será la mayor novedad del juego. El multijugador es la piedra angular de la saga y fue una decepción que la anterior entrega de 3DS se centrara sólo en las partidas locales y desdeñara el online. Esta vez, por suerte, podrán juntarse hasta cuatro amigos para repartir jarabe de palo a los más de veinte monstruos que habitarán los nuevos ecosistemas, entre los que se contarán una caverna volcánica, una cueva y un mar de hielo. Lo bueno es que no habrá combates submarinos, pues en la tercera entrega eran muy engorrosos.

La armería estará conformada por herramientas de sobra conocidas, como el escudo con espada, la katana, el martillo, la lanza, el arco o la ballesta. A ellas, se unirán otras dos. La primera será el hacha de carga, que será capaz de transformarse en una espada grande con escudo. La segunda será una vara que permitirá atacar cuerpo a cuerpo o a distancia, además de lanzar un insecto chupóptero que drenará hasta cuatro tipos de energía de los monstruos para dárnosla a nosotros.

➔ **EL CONTROL SERÁ MÁS ÁGIL** que de costumbre, ya que podremos escalar y saltar de forma mucho más fluida. De hecho, podremos arrear mandobles en el aire y subirnos a los monstruos para curtirles el lomo a base de bien.

Finalmente, los Felynes volverán a escena. Podremos llevar a dos de estos simpáticos gatunos en las misiones para que nos ayuden, con la opción de personalizarlos con armas y armaduras.

EL VIRUS WYVERN afectará a algunos monstruos y los volverá aún más violentos.

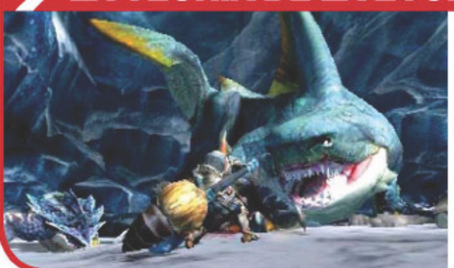
LA VARA DE INSECTO invocará un escarabajo que drenará energía a los monstruos.

EL PLATAFORMEO ganará mucho peso. Podremos lanzar golpes mientras saltamos e incluso subirnos a la chepa de los monstruos para derribarlos.



EL HACHA DE CARGA contará con un "modo Espada-Escudo" para recargar energía y un "modo Hacha" para desatarla. El cambio será instantáneo.

LA TEORÍA DE LA EVOLUCIÓN DE DARWIN



ENTRE LOS MÁS DE VEINTE JEFES habrá viejos conocidos y otros que debutarán. Entre estos últimos estarán Goa Magara (un enorme dragón que será la imagen de portada), Zaboazagill (un tiburón capaz de hincharse como un pez globo y que lanzará hielo), Tetsukabura (un anfibio con una mandíbula gigantesca), Garara Ajara (un dragón que se enroscará cual serpiente), Nelskula (una araña con una afilada mandíbula) o Kechawacha (una especie de mono-murciélago).



ÚLTIMA HORA

aquí Tokio



¡Recuerdos gatunos desde el lejano Oriente!

La fiebre de los japoneses por *Monster Hunter* no cesa. Por si fuera poco la salida de *Monster Hunter 4*, se acaba de confirmar también la adaptación de *Monster Hunter Frontier G* a PS3 y Wii U, el 20 de noviembre y el 11 de diciembre respectivamente. Habrá una versión física y otra digital que se podrá descargar gratis, pero que luego obligará a pagar cuotas mensuales.

Guerreros con almas HD



Namco Bandai ha confirmado que PS3 y Xbox 360 recibirán en otoño *Soul Calibur II HD Online*, una adaptación del título de lucha que vio la luz en PlayStation 2, Xbox y Gamecube hace 10 años. Como recordaréis, cada una de las versiones incluía un personaje exclusivo: Heihachi, Spawn y Link. Los dos primeros estarán incluidos, pero parece que nos vamos a quedar sin el héroe de *Zelda*.

Más madera para PS Vita

PS Vita sigue sin ser el éxito que a Sony le gustaría, pero no será por falta de juegos. *God Eater 2*, que también llegará a PSP, ya ha confirmado su fecha de lanzamiento para el 14 de noviembre. A eso, hay que añadir el apoyo que Nippon Ichi le está dando a la portátil, pues a principios de 2014 llegarán *Disgaea 4: Return* ("port" de la entrega de PS3) y *Criminal Girls: Invitation*, la secuela de un RPG aparecido en PSP. Si a eso le sumamos el reciente *Dragon's Crown*...



aquí Tokio

ÚLTIMA HORA

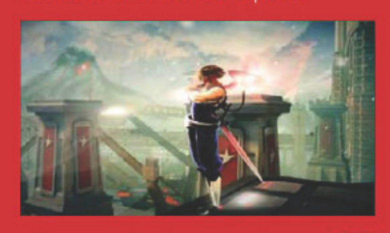
➔ Shigeru Miyamoto ya está fraguando una nueva saga.

Una vez acabado el desarrollo de *Pikmin 3*, el genio de Nintendo ya está rumiando nuevas ideas. Ahora está centrado en culminar *Mario Kart 8* para que esté listo en primavera, tras lo cual se volcará en una nueva franquicia. "No puedo dar muchos detalles, pero es un título que me ha tenido bastante ocupado últimamente", ha dicho.



➔ Capcom sigue recuperando clásicos del pasado

Tras devolver a la vida consolera al Tío Gilito con *DucKTales Remastered*, la compañía ha anunciado el regreso de otra de sus sagas del siglo XX. Se trata de *Strider*, que recibirá un nuevo título para PS3, Xbox 360, PC, PS4 y Xbox One en el primer cuatrimestre de 2014. El protagonista volverá a ser Hiryu, un ninja de armas tomar que armará unas escabechinas de auténtico espanto.



➔ Los luchadores de la calle seguirán a la gresca

Para acabar, otra noticia más referida a Capcom, que este mes ha estado desatada en cuanto a anuncios. *Ultra Street Fighter IV*, una nueva revisión de su sobreexplotado título de lucha, verá la luz a principios de 2014. Incluirá cinco personajes nuevos (Poison, Hugo, Elena, Rolento y uno que aún es secreto) y seis escenarios más. Si lo que queréis es una quinta entrega, os toca esperar, pues los planes que se manejan en la compañía apuntan a un lejanísimo 2018.

El blog de Kagotani

Japón y su gusto por la simulación

SimCity está funcionando realmente bien en Japón, pese a ser un mercado dominado por las consolas y en el que el PC es minoritario. Esto denota cuánto les gustan a los japoneses los juegos de simulación. Les encanta diseñar, construir, mantener y dirigir cosas. Puede ser una ciudad, una red ferroviaria, una provincia o un reino, cuando no un imperio. Suelen gastar una cantidad considerable de tiempo en cuidar de su creación diariamente, así que cuando se anunció el lanzamiento de *SimCity* en Japón, tanto los fans de la saga como del género de la construcción urbanística se mostraron bastante interesados. Hoy los juegos quieren ser más globales y sociales, pero está el problema de que, culturalmente, están muy enfocados al mercado estadounidense.



No pasó mucho tiempo antes de que los usuarios japoneses sintieran cierto desencanto con el juego. Te proponen construir una ciudad o, mejor dicho, una ciudad americana. Desde los edificios hasta las carreteras, todo te recuerda que estás en algún lugar de Estados Unidos. Pero no todo se reduce al aspecto visual. También hay temas culturales. "¿Qué hacen todas estas personas?" "Protestan ante el ayuntamiento". "¿Qué necesidad hay de hacer eso?". Eso no se concibe en Japón.

« SI EA EXPANDIERA LAS OPCIONES DE SIMCITY CON ELEMENTOS DEL PAÍS, SU POPULARIDAD AQUÍ SERÍA AÚN MAYOR »

También a mí, que soy mitad japonés y mitad europeo, me embarga ese desconcierto. Nos encanta el juego, aunque no se puede construir el tipo de ciudad que se concibe en Japón. Supongo que es muy difícil diseñar un título global, teniendo en cuenta que el desarrollo urbano es tan distinto entre unos países y otros. Ojalá *SimCity* hubiera incluido trenes, pues le habría supuesto un éxito comercial aún mayor en Japón… Y sí, deberían lanzarlo en consolas, incluso en las portátiles. EA no suele desarrollar títulos en Japón, pero lo hizo con el *SimCity* de DS y fue un éxito. Me encantaría que fuera más allá. Puedo imaginarme el núcleo del juego siendo desarrollado para Estados Unidos y, luego, que introdujeran elementos arquitectónicos como la Torre de Tokio adaptados a través de DLC.

Japón es un país que está siempre en movimiento. Terremotos, tifones y otros fenómenos climáticos obligan a reconstruir cosas constantemente. La gente tiene una predisposición natural para ese tipo de simulación arquitectónica. Si EA ahondara en él con propiedad, readaptándolo, *SimCity* tendría un potencial aún mayor. No obstante, soy consciente de que invertir en desarrollos más focalizados, especialmente en Japón, no es una opción demasiado atractiva para una empresa estadounidense. Aun así, no paro de pensar que una política que abarcara a Japón podría granjearle a *SimCity* aún más popularidad…


MARK WAHLBERG
UNA PELÍCULA DE MICHAEL BAY
DWAYNE JOHNSON
DOLOR Y DINERO
QUERÍAN UN SUEÑO... Y LO ROBARON
PARAMOUNT PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE DE LINE PICTURES UNA PELÍCULA DE MICHAEL BAY
MARK WAHLBERG DWAYNE JOHNSON "PAIN & GAIN" ANTHONY MACKIE TONY SHALHOUB Y ED HARRIS MÚSICA DE STEVE JABLONSKY CO-PRODUCIDA POR ALMA KUTTRUFF
DISEÑADOR DE VESTUARIO DEBORAH L. SCOTT EDITADA POR JOEL NEGRON THOMAS A. MULDOON DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN JEFFREY BEECROFT DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA BEN SERESIN, ASC, BSC PRODUCTORES EJECUTIVOS MATTHEW COHAN WENDY JAPHET
PRODUCIDA POR DONALD DE LINE MICHAEL BAY IAN BRYCE BASADA EN LOS ARTÍCULOS DE REVISTA POR PETE COLLINS GUIÓN DE CHRISTOPHER MARKUS & STEPHEN McFEELY DIRIGIDA POR MICHAEL BAY
16
SOUNDTRACK ALBUM EN VARÈSE SARABANDE
DolorYDinero.es
30 DE AGOSTO EN CINES
Facebook.com/ParamountPicturesSpain #DolorYDinero


CUT HERE
SPEEDOPHILE
$100



4, 3, 2, 1... La cuenta atrás ha terminado

2013 ya tiene juego del año

Salvo hecatombe de última hora, en menos de 30 días tendrás en tus manos una copia de *GTAV*, el juego más deseado de 2013. Para amenizar la espera hemos preparado este especial en el que, aparte de repasar todo lo que va a ofrecer, desvelamos nuevos datos del que está llamado a ser el JUEGO de esta generación.

La jugabilidad, a un

Más allá de los gráficos, el guión o la banda sonora, lo que siempre ha definido a *GTA* ha sido su jugabilidad. Y, en este sentido, *GTAV* rescatará el espíritu *San Andreas*, al menos en un sentido: tendrás tantas cosas para hacer, que al final "lo menos importante" será la campaña...

Lo mires por donde lo mires, *GTAV* es un proyecto tan gigantesco, que parece irreal. Por algo Rockstar ha tardado casi 5 años en diseñarlo, el tiempo que ha pasado desde que lanzaron *GTAIV*. Cinco años en los que la tecnología ha evolucionado y les ha permitido incluir todo lo que siempre han soñado. Y es que *GTAV* no es una entrega más, es la evolución de la serie en todos los frentes, desde el jugable (ahora los asaltos serán uno de los temas centrales del juego, sin olvidar el cambio de personaje) al control (el manejo de los coches será más realista gracias a una nueva física), pasando por la enorme cantidad de cosas que podremos hacer en el mundo del juego por simple divertimento. Es tan grande, que asusta.

→LA "VERTICALIDAD" DE ESTE MUNDO gigantesco también será un aspecto a tener en cuenta en la jugabilidad: la mayoría de los edificios será accesible desde el suelo o la azotea (por ejemplo, aterrizando un helicóptero), podremos ascender por ellos o incluso saltar de unos tejados a otros para avanzar (¿en una huida, por ejemplo?). Es solo un detalle más, pero que se suma a la larga lista de cambios que nos esperan en todos los frentes (más los que aún calla Rockstar).

El control, por ejemplo, se ha refinado tanto en los momentos de acción que parecerá que estamos jugando más a *Max Payne 3* que a un *GTA*. Este detalle sirve de sobra para ilustrar que *GTAV* no va a ser un juego "más" en la serie, sino el siguiente paso en su evolución.

Acción e IA enemiga



INTELIGENCIA. Aún no se ha detallado como funcionará el sistema de búsqueda policial, pero en la misión que hemos visto, las fuerzas especiales (francotiradores incluidos) aparecen con 4 estrellas. Eso sí, los polis serán más tenaces y serán capaces de elaborar estrategias más complejas para intentar rodearnos y abatirnos. No sabemos si el ejército llegará a hacer acto de presencia, pero parece poco probable...

ACCIÓN. Con lo aprendido en *Max Payne 3*, la acción también va a evolucionar respecto a *GTAIV*. Ofrecerá 3 modos de puntería distintos (desde manual a dos grados de ayuda), ruleta de selección de arma, acción de parapetarse más fluida, disparo desde la cadera (sin levantar el arma)... todo mucho más ágil y dinámico. Se notará el cambio.

Misiones acuáticas

EL FONDO MARINO no solo será una parte más del entorno para explorar, con sus tesoros y sus peligros. Rockstar ha confirmado que algunas misiones también transcurrirán bajo el agua, que podremos recorrer bien con un traje de buceo (disponible en ciertas embarcaciones) o incluso con un batiscafo o pequeño submarino. Rockstar no ha detallado cuántas misiones de este tipo habrá, pero queda claro que el fondo marino no será un simple escenario.

NUEVO NIVEL

ACTIVIDADES



COLECCIONABLES, saltos únicos, desafíos con aviones, peatones que nos pedirán ayuda, eventos aleatorios (que dependerán del personaje, la zona e incluso la hora del día), deportes, caza... *GTAV* promete ofrecer un mundo tan rico y con tanto para hacer, que será muy fácil que dejemos la campaña para entretenernos con cualquier cosa.

TIENDAS



LA PERSONALIZACIÓN de los 3 protagonistas va a ser posible de diversas formas, como los tatuajes (aquí no supondrán un aumento de respeto ni aumentarán nuestras habilidades), comprando ropa en inolvidables tiendas como Suburban o modificando nuestro bello en las peluquerías. Puede que haya alguna opción más, pero lo que está claro es que no podremos engordar ni ponernos "cachas" en el gimnasio como en *San Andreas*.

ONLINE



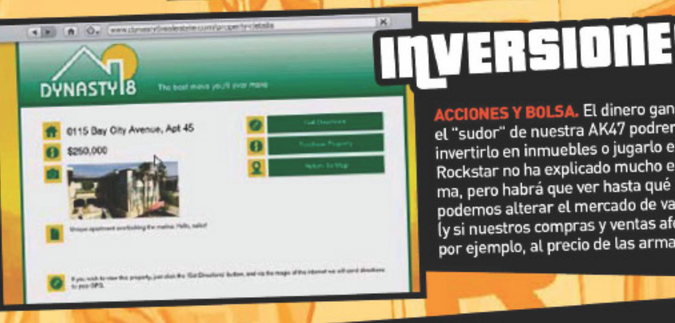
EL MULTIJUGADOR, a fecha de cierre, sigue siendo una incógnita, pero para finales de agosto ya se habrá enseñado. Está por ver si habrá algún tipo de interrelación entre la campaña y el modo online, qué tipo de modos tendrá (¿cooperativo al estilo *PayDay*?)... y mucho más.

ASALTOS



LOS ATRACOS serán el corazón del juego, y saquear joyerías o bancos (o negocios como gasolineras) prometen ser los momentos cumbres de la aventura. Podremos decidir cómo hacerlo, pero siempre siendo rápidos e intentando "arañar" lo que podamos. Luego habrá que repartir el botín... o incluso traicionar a los miembros extra que contratemos para tocar a más.

INVERSIONES



ACCIONES Y BOLSA. El dinero ganado con el "sudor" de nuestra AK47 podremos invertirlo en inmuebles o jugarlo en bolsa. Rockstar no ha explicado mucho el sistema, pero habrá que ver hasta qué punto podemos alterar el mercado de valores (y si nuestros compras y ventas afectarán, por ejemplo, al precio de las armas).

TUNING DE VEHÍCULOS Y ARMAS





ARMAS. Ofrecerá un arsenal más variado y grande que cualquier otro *GTA* anterior, pero no solo eso. También contará con un montón de formas de modificar las armas, lo que nos permitirá afrontar las misiones desde distintas perspectivas: desde ser una bestia armada que arrase con todo a optar por el sigilo o los silenciadores. Las armas y su tuning tendrán su hogar en Ammunation.

MEJORAS. Cargadores ampliados (si nos quedamos sin balas no soltaremos el arma, la guardaremos), empuñaduras para aumentar la precisión, silenciadores, miras de diverso tipo, linterna... No se ha dicho nada de lanzagranadas, pero nosotros lo damos por hecho. También será posible modificar el color del arma, para darle un toque totalmente personal.

VEHÍCULOS. *GTAV* contará con el mayor catálogo de vehículos de la saga. Volverán clásicos de San Andreas como los aviones, y debutarán algunos nuevos como los batiscafos. Hay listados de fans, con imágenes de los trailers, que suman más de 160 vehículos. Además, si abandonamos nuestro coche "tuneao", podremos recuperarlo del depósito pagando una cantidad. No habrá Pay'N Spray, sino tiendas LS Customs.

MEJORAS. Las habrá tanto visuales como de rendimiento, que afectarán hasta el control. Dentro del primer grupo habrá llantas, cuerpos, lunas tintadas, luces extra, parachoques, blindaje, claxon... ¡hasta la matrícula! En el segundo grupo nos esperan mejoras de motor, suspensión, pastillas de freno, neumáticos antibalas y un larguísimo etc. Rockstar afirma que habrá más de 1000 modificaciones en total.

Michael, Trevor y Franklin

GTAV contará no con uno, sino con 3 protagonistas, cada uno con su forma de ser genialmente definida. Esto va a permitir narrar la historia de una forma totalmente distinta...

El cambio de personaje será una de las principales aportaciones de esta entrega, pudiendo saltar de zona en pocos segundos con tan solo pulsar un botón. Rockstar sigue diciendo que solo manejaremos a 3 personajes, pero lo cierto es que en la ruleta de cambio hay hueco para un cuarto personaje (las especulaciones dicen que será nuestro personaje online, pero bien podría ser uno de los miembros que contratemos para los atracos "grandes"). En cualquier caso, cada personaje contará con una economía independiente, una docena de destrezas que mejorarán con el uso (puntería, conducción de coches y aviones, sigilo...) así como una habilidad única (ralentizar el tiempo al conducir o activar un ataque cuerpo a cuerpo especial) que solo podremos usar si tenemos el indicador correspondiente completo. Además, cada personaje tendrá su propia historia independiente, sus amigos (a cual más chorizo o loco) y sus trapicheos aparte de la trama global, lo que nos permitirá conocerlos más a fondo.



Michael

HISTORIA. Michael es un ladrón de bancos retirado, que vive acomodado gracias a un ventajoso acuerdo de protección de testigos. Pero, cansado de su vida y de su familia, volverá a montar una banda para volver a las andadas...

SU ROL. Es el cerebro del grupo, aunque también tiene carácter y se descontrola. Es un hombre para todo, acción, conducción... Vive en la zona "pija" de Los Santos y le veremos jugar al golf, al tenis y practicar deportes de "ricos".

Chop

LA MASCOTA DE FRANKLIN. Rockstar sigue diciendo que solo habrá 3 personajes jugables, pero aún no sabemos si podremos manejarlo en alguna ocasión puntual o darle órdenes para que nos ayude. Lo que sí sabemos es que podremos personalizar su collar o incluso perderlo si no lo cuidamos... así que ojo.

Trevor

HISTORIA. Antiguo compañero de robos de Michael, hasta que "algo" les separó (¿pudo Michael "venderle"?). La escasez de pasta los vuelve a reunir, aunque Trevor está más loco, desequilibrado y violento que nunca...

SU ROL. Es expiloto militar, así que domina como nadie los aviones. Aparte, intentará monopolizar la venta de drogas del condado de Blaine, por lo que podría librar su propia guerra contra la banda The Lost de la zona...

Franklin

HISTORIA. Nacido en South Los Santos, cayó en las bandas y el "menudeo". Fue detenido y al salir de la cárcel cambió de vida, aunque aspira a más. Su vida se cruza con la de Michael y cambiará para siempre.

SU ROL. Todo lo que sea el riesgo, la tensión y ponerse en peligro será del gusto de Franklin. Parece seguro que el salto base en paracaídas podría ser una de sus actividades. En los asaltos a los bancos será tanto el conductor como el pistolero de apoyo (bien desde lejos, bien en primera línea de fuego).

Los Santos, un paraíso por descubrir

Echaremos de menos a San Fierro y Las Venturas, pero por contra, ganaremos la mejor recreación de Los Angeles (Los Santos) y el ficticio condado de Blaine, hogar del chiflado Trevor.

El objetivo de Rockstar era crear el mundo más grande, vivo y dinámico de toda la saga, y vaya si lo han conseguido. Da igual que conozcas Los Santos por *San Andreas*, porque esta versión no tiene nada que ver con la del juego de 2004. Aquí se parecerá mucho más a la ciudad real en la que se inspira (Los Angeles), algo que Rockstar ha conseguido gracias a un exhaustivo trabajo de documentación completamente nuevo (no ha utilizado la base de datos que creó para *San Andreas*), con más de 250.000 nuevas fotografías y grabaciones de vídeo. Incluso han contado con la ayuda de policías fuera de servicio, historiadores arquitectónicos y "rastreadores" que han desvelado hasta el último rincón y secreto de la ciudad. A la hora de plasmar todo esto en la aventura, los diseñadores han ambientado cada milímetro del juego, puesto cada árbol de uno en uno, para dar forma a un gigantesco universo en el que siempre habrá algo nuevo para ver, hacer o interactuar.

Guía turística express



CIUDAD, PLAYA, CAMPO... e incluso desierto. Los Santos y el condado de Blaine serán las 2 zonas de juego (¿pero habrá guiños a otras ciudades o zonas, como la misión de Liberty City en *San Andreas*?). Todo el mapa estará abierto desde el principio, sin necesidad de tener que cumplir X misión para poder seguir explorándolo.



VIDA SALVAJE. Ciervos, coyotes, tiburones... Rockstar ha confirmado que habrá vida salvaje en el juego, en total más de 15 especies distintas (sin especificar cuáles, más allá de lo visto). Del mismo modo, una de las tareas que podremos hacer será la caza. Está por ver qué IA tendrán las fieras, pero como sea como en *RDR* o *Far Cry 3*...



¿SAN ANDREAS? Monte Chilliad, la playa Vespucci, una base militar, Del Perro Freeway, Vinewood... muchos de estos lugares y nombres os sonarán de *San Andreas*. Y hay muchos más que vuelven, pero los lugares serán distintos, más detallados y grandes. El nombre es más un homenaje...

Mundo real vs ficción



HOTEL FIGUEROA. Uno de los mejores ejemplos para mostrar la fidelidad de Los Santos con el Los Angeles real es este hotel, con el que Rockstar promocionó *GTAIV* adornando su fachada con el juego. En el nuevo Los Santos lo veremos incluso decorado de nuevo...



IGLESIA DEL BUEN PASTOR. La parte "religiosa" también quedará reflejada. Aparte de parodiar la cienciología con el "epsilomsismo", Rockstar también ha recreado algunos edificios de culto de la ciudad, como la iglesia del buen pastor de Beverly Hills...



DE TIENDAS Y OCIO. Galerías de tiro cubiertas (como esta de la imagen), lujosas joyerías de Rodeo Drive, los puestos de venta de marihuana medicinal, las parodias de cadenas de ropa y alimentación... todo lo que ofrece la ciudad real estará en el juego.

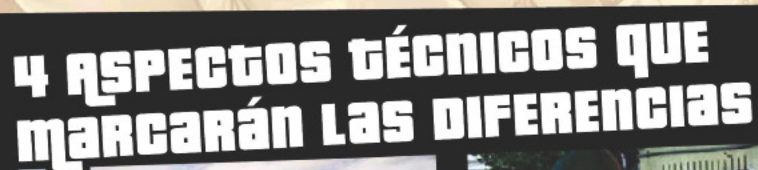


SANTA MONICA. Incluso las zonas más turísticas, como el "sidewalk" o paseo marítmo de la playa de Santa Monica, estarán en el juego. Como su famoso skatepark, el gimnasio para los "cachitas" o la zona "petada" de graffittis.

EXPRIMIENDO AL MÁXIMO LA TECNOLOGÍA ACTUAL

No exageramos ni un pelo cuando decimos que *GTAV* no parece un juego de esta generación. Rockstar está realizando una tarea titánica para exprimir toda la potencia de PS3 y Xbox 360 y la tecnología de que dispone...

En sus comienzos, con su vista aérea, la saga *GTA* no destacó por ser espectacular. Una meta que Rockstar empezó a acariciar tras el lanzamiento del primer *Tomb Raider* y que comenzó a perseguir con *GTAIII*. Con *GTAV* van a llegar más lejos que nunca, van a apretar las tuercas de las consolas actuales hasta conseguir que no parezca un juego de PS3 o Xbox 360. ¿Y cómo lo van a conseguir? Pues optimizando al máximo los recursos del hardware de ambas consolas (tras todo lo que aprendieron con *Red Dead Redemption, L.A. Noire* y *Max Payne 3*) y utilizando las últimas y más pulidas versiones tanto de RAGE, el motor gráfico propio de Rockstar (que se encarga de edificios, modelos, efectos...) como del motor Euphoria, centrado en animaciones, física... Incluso van a poner en práctica nuevos "trucos", por ejemplo, en lo relativo a las luces y las sombras: cada punto de iluminación que han colocado sobre el mapa (como una farola o las ventanas de un edificio), lo veremos desde kilómetros de distancia gracias a nuevas técnicas de streaming. El resultado es que, si volamos de noche, desde lejos podremos ver las luces hasta de un parking de caravanas. Será un efecto único.





EL TAMAÑO Y LA ESCALA. Será el mundo abierto más grande jamás creado para un juego (al menos de la actual generación). Todos sus elementos han sido colocados "a mano" y no solo eso: el horizonte se dibujará mucho más lejos que en cualquier *GTA* anterior, lo que significa que en nuestro campo de visión habrá muchos más edificios y detalles.



EXPRESIVIDAD. Si dejamos atrás la era PS2, los protagonistas de *GTAIV*, sus episodios o *RDR* no han destacado por ser mucho más expresivos que Humphrey Bogart. Pero a raíz de los cambios realizados en el Euphoria Engine (algunos adelantados por *Max Payne 3*), la cosa va a cambiar. Los gestos, las muecas y, en general, la actuación de los protagonistas de *GTAV* va a ser muy superior.



ANIMACIONES Y FÍSICA. Cada uno de los protagonistas tendrá su propio catálogo de animaciones, desde la forma de andar a combatir cuerpo a cuerpo o apuntar. Por su parte, el movimiento de la fauna también estará mejor recreado (cuando veáis los tiburones en movimiento vais a flipar), por no hablar de la física, que incluso se notará en el manejo de los coches.



NIVEL DE DETALLE. Ya no solo en los vehículos o el entorno, sino incluso en detalles "absurdos" como el tatuaje que tiene Trevor en el cuello (una línea de puntos con la frase "cortar por aquí") o a la hora de recrear algunos de los lugares clave de la ciudad o de los clichés de la cultura americana. Por no hablar de los efectos de luz o sombra, que podremos ver desde kilómetros de distancia.

DESDE EL PUNTO DE VISTA ARTÍSTICO *GTAV* también ha evolucionado. Todo el arte promocional está aún más cuidado...

EN BUSCA DE LA BANDA SONORA DEFINITIVA

La música es también una de las piezas clave en el universo de GTA. Solo la anterior entrega, GTAIV, tuvo 214 temas repartidos por sus emisoras. Y ahora van a ir más lejos al introducir novedades como una BSO original...

Conducir a toda pastilla, con algún tema favorito sonando de fondo, es algo que cualquier jugador de *GTA* recordará toda su vida. Y eso es algo que volverá ampliado y revisado en V. Sin entrar en cifras, en Rockstar nos dijeron que ofrecerá la selección de temas y emisoras más grande hasta la fecha. Y si en *GTAIV* fueron 18 emisoras (3 de ellas sin música) y 214 temas... pues calcula. Pero, además, será el primer *GTA* que contará con banda sonora propia, es decir, una serie de temas compuestos ex profeso para ambientar las misiones o situaciones como la exploración del fondo marino. Estas composiciones serán dinámicas y se adaptarán a lo que pase en pantalla.

Rockstar no ha confirmado el nombre de los compositores (están trabajando varios, algunos conocidos), pero sí sabemos que está en el ajo The Alchemist, quien compuso algunos temas originales para *Chinatown Wars*, que ya eran buenas de narices...



LOVE FIST, el excesivo y alocado grupo heavy ficticio de *Vice City* hará acto de presencia... aunque sea en las camisetas que podremos comprar en algunas tiendas. ¿Podremos verles en alguna misión? Eso solo lo sabe Rockstar y no lo van a desvelar.

EMISORAS DE RADIO

Según nos dijeron, *GTAV* será la entrega con más cantidad de música de toda la saga. Contará con más emisoras, aunque no nos detallaron ni el número, ni los géneros que abarcará. Eso sí, podemos esperar los habituales (rock, "oldies", reggae, techno...). Lo que está por ver es si volverá alguna de *San Andreas*...

LOS SANTOS ROCK RADIO

NON STOP POP 100.7

NIGHTRIDE FM

Las nuevas emisoras

Por los vídeos y pósters vistos hasta ahora sabemos que habrá nuevas emisoras, como Los Santos Rock Radio o Non Stop Pop Los géneros son obvios, ¿no? También sabemos que habrá emisoras dedicadas a un único artista, como Nightride FM, centrada en Kavinsky (conocido por el famoso tema "Nightcall" de la peli Drive). Otro con emisora propia será Flying Lotus...



¿Volverán algunas emisoras de *GTAIV*?

Dado que *GTAIV* y *GTAV* forman parte del mismo universo ("HD", tal y como lo llamó Rockstar) e incluso ya está confirmado que algunos personajes de *GTAIV* volverán en esta nueva entrega, no sería de extrañar que algunas de las mejores emisoras de *GTAIV* estén presentes en V. Pero... ¿y las de *San Andreas*?

Las primeras canciones que hemos oído...

SALVO LOS TEMAS DE LOS TRAILERS, Rockstar no ha confirmado ni uno solo de los temas que escucharemos en las emisoras de radio del juego. Eso sí, la primera vez que lo vimos en movimiento pudimos escuchar algunos de estos temas (suponemos que estarán en el juego, aunque puede que fuera audio temporal).

- **JAY ROCK FEAT. KENDRICK LAMAR** Hood Gone Love It **(Rap)**
- **CHIEF KEEF** Love Sosa **(Hip Hop)**
- **WARREN G FEAT NATE DOGG** Regulate **(Hip Hop)**
- **SPICE 1** 187 Proof **(Rap)**
- **MC EIHT** Straight Up Menace **(Hip Hop)**
- **WAVVES** Sin confirmar tema **(Surf rock)**
- **QUEEN** Radio Ga Ga **(Pop/Rock)**
- **SMALL FACES** Odgen's Nut Gone Flake **(Rock psicodélico)**
- **GOLDEN EARRING** Radar Love **(Rock)**
- **WAYLON JENNINGS** Are You Sure Hank Done It This Way **(Country)**
- **STEVIE WONDER** Skeletons **(R&B)**
- **RICK JAMES** Give it to me baby **(R&B)**
- **FERGIE FEAT LUDACRIS** Glamorous **(R&B)**
- **ENRIQUE IGLESIAS** I Like it **(Pop/Dance)**
- **FAVORED NATIONS** The Setup **(Electrónica/Pop)**
- **TYLER THE CREATOR** (confirmó su participación vía Twitter)
- **THE GAME** (este rapero colaboró en *GTA San Andreas* doblando a B-Dup)

¡LOS HEMOS JUGADO!

REPÓKER DE ASES PARA Wii U

Después de un periodo de sequía, la consola de Nintendo va a recibir una mano de novedades ganadoras en los próximos meses. Nosotros hemos probado cinco de las más destacadas, y ponemos nuestras impresiones sobre el tapete.



SUPER MARIO 3D WORLD

Estas Navidades seremos cuatro gatos en Wii U, pero cuatro por consola, porque Mario va a sacar las zarpas en su primer multijugador 3D.

■ Nintendo ■ Plataformas ■ Dic.

ERA EL TRAJE QUE FALTABA en su "arMario". El irresistible Mario Gato se subirá por las paredes de mundos mucho más ricos y extensos que en *Super Mario 3D Land*, plagados de nuevas mecánicas como tuberías transparentes, fases de velocidad sobre un dinosaurio acuático o pantallas de bonus que ya no esconden monedas estrella, sino estrellas verdes a lo *Mario Galaxy*.

Pero lo que se llevó el gato al agua en nuestra sesión de prueba fue el multijugador cooperativo, cuyas situaciones nos evocaron momentos de *Mario Party* a la hora de acaparar monedas de cara a la clasificación final, justo después de izar la bandera. Y gracias a las acrobacias felinas de "Miau-rio", Luigi, Peach y Toad, podremos trepar por el mástil tras liarnos a zarpazos contra toda clase de Koopas. A este paso, vamos a necesitar más que siete vidas...

LA AGILIDAD será la cualidad principal de Mario Gato y Cía. Además de correr más rápido, se abalanzarán sobre los enemigos en pleno salto y escalarán cualquier superficie.



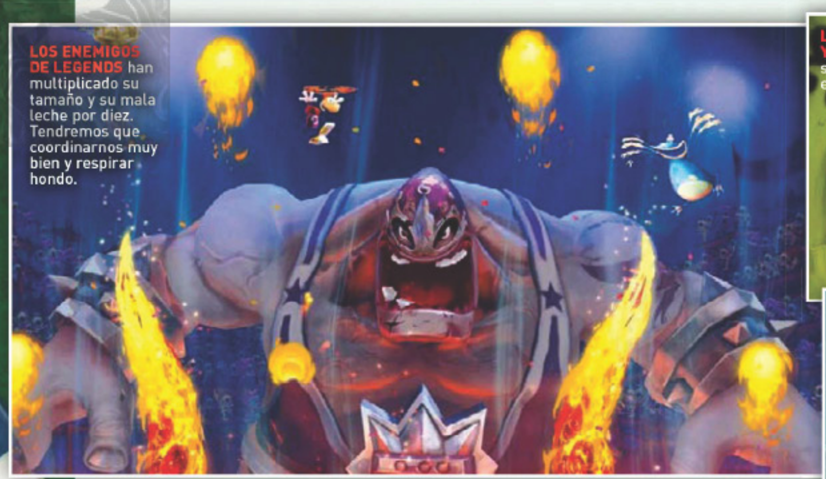
EL GAMEPAD servirá para detener a los enemigos "a dedo", mover la cámara con el giroscopio y desvelar monedas y bloques a los demás.



■ LA DIVERSIÓN COOPERATIVA DE NEW S. MARIO BROS LE PONDRÁ EL CASCABEL A LA FÓRMULA 3D LAND ■

ENTRE LOS JEFES, nos topamos con este 'Rey Saurio' rodeado de anguilas, por las que debíamos trepar hasta llegar a esos platos para machacarlas de un culetazo. Una batalla muy "culi-naria".

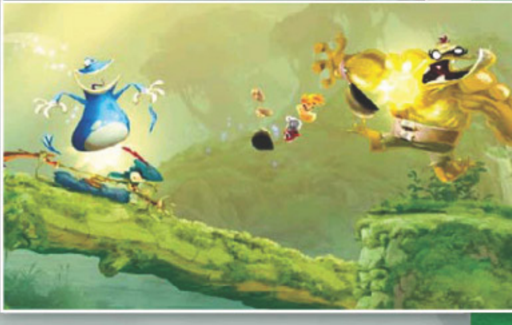
LAS NUEVAS TUBERÍAS nos impulsarán hasta el extremo contrario mientras cambiamos de dirección en las bifurcaciones para esquivar pinchos y pillar monedas.



LOS ENEMIGOS DE LEGENDS han multiplicado su tamaño y su mala leche por diez. Tendremos que coordinarnos muy bien y respirar hondo.



LAS APARIENCIAS DE MARIO Y LUIGI para Rayman y Globox se podrán desbloquear en exclusiva en Wii U.



RAYMAN LEGENDS

El fin de las vacaciones será más dulce con el estreno de un plataformas con carisma. Wii U se ha llevado el gato al agua con esta versión.

■ Ubisoft ■ Plataformas ■ 29 de agosto

MICHEL ANCEL Y RAYMAN han pasado por miles de obstáculos hasta la confirmación de una fecha de lanzamiento. Casi tantos como los que tendrá que sobrepasar nuestro héroe en esta secuela de *Rayman Origins*. Este *Legends* perdió la exclusividad, pero estamos seguros de que la entrega de Wii U será la mejor versión. Aprovecha mejor que ningún otro juego las capacidades del gamepad y destaca por su variedad. Hay más de 120 niveles, pero en ningún momento tenemos la sensación de repetir escenarios; dentro de los propios mundos hay cambios cromáticos, guiños a otros videojuegos y un ritmo frenético. Si a esto le añadimos lo divertido que es estar atento al término de moda (el juego asimétrico) mientras manejamos a Murfy con la pantalla táctil, es más que posible que esta entrega se bata en duelo con el fontanero de Nintendo, con permiso de la página anterior... *Legends* es un plataformas tremendamente completo que no defraudará a los fans de la saga y encandilará a los recién llegados.

■ LOS NIVELES MUSICALES SON TAN EXIGENTES COMO SIMPÁTICOS ■



EL MULTIJUGADOR FRENÉTICO de *Rayman Legends* es una de sus mayores virtudes. Mientras nosotros manejamos a Murfy con el dedo en el gamepad, nuestros amigos pueden coger un mando de Wii y unirse a la fiesta mirando la TV. ¡Tú decides si los ayudas o los fastidias en la aventura!





THE LEGEND OF ZELDA WINDWAKER HD

Este octubre nos vamos a la playa, pero no de vacaciones. ¡El Zelda más fresco leva anclas en alta definición!

■ Nintendo ■ Aventura
■ 4 de octubre

ANTES DE QUE PIRATAS DEL CARIBE Y ASSASSIN'S CREED pusiesen de moda la temática bucanera, Link se arriesgó e hizo lo propio en GameCube con colorido resultado. Pronto todo ese mundo de color se va a poner al servicio de Wii U para ofrecer una auténtica delicia para los sentidos: un estilo "cel-shaded" vibrante, con colores más vivos que nunca y un control mejorado, que se sirve del Gamepad para hacer del equipamiento y uso de objetos una tarea la mar de intuitiva. Además, se pulirán ciertas partes del *Wind Waker* original un tanto tediosas, como la navegación o la búsqueda de las ocho piezas de la Trifuerza.

El resultado encandilará a aquellos que no lo disfrutaron en su día y re-enamorará a los fans de Link, Tetra y Mascarón Rojo. Izad velas, ¡el Gran Mar nos espera!

■ EL PRIMER ZELDA EN HD NOS INUNDARÁ CON BUENOS RECUERDOS ■

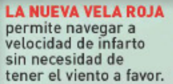
LA BATUTA DE LOS VIENTOS nos da el poder del elemento para usarlo en nuestro beneficio. Pero antes hay que aprenderse las partituras, ¿qué tal vais de ritmo?



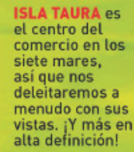
LA PANTALLA DEL GAMEPAD será vuestra mejor amiga para manejar el inventario y consultar el mapa. Qué lejos quedan los tiempos en los que cambiar de botas en el Templo del Agua era un auténtico engorro...



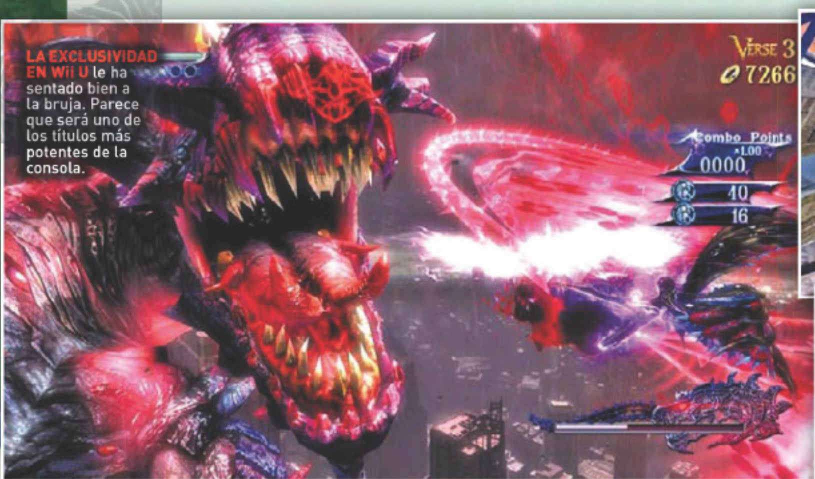




LA NUEVA VELA ROJA permite navegar a velocidad de infarto sin necesidad de tener el viento a favor. El combate no ha variado ni un ápice y machacar Moblins es tan divertido como el primer día.



ISLA TAURA es el centro del comercio en los siete mares, así que nos deleitaremos a menudo con sus vistas. ¡Y más en alta definición!



LA EXCLUSIVIDAD EN Wii U le ha sentado bien a la bruja. Parece que será uno de los títulos más potentes de la consola.





BAYONETTA 2

La bruja piruja de Platinum va a volver a contonearse, esta vez solo para Wii U. Más torturas, enemigos mayores... 2014 va a ser un buen año.

■ **Platinum** ■ **Acción** ■ **2014**

UNA MUJER CON TACONES-PISTOLA se pasea a sus anchas por la memoria de todos los jugadores del primer *Bayonetta*. En medio de una batalla apocalíptica entre ángeles y demonios resurge la dama del infierno, con el pelo más corto y ganándose enemigos incluso en su propio bando. Machacar los botones del pad de Wii U puede parecer sencillo, pero dominar los cientos de combos y torturas de la bruja es toda una satisfacción personal. Se le ha añadido un Umbran Climax que potencia y magnifica todos nuestros ataques y se mantiene nuestro querido y letal tiempo brujo. La pantalla de la TV o el pad está llena de elementos: monstruos del tamaño de un estadio de fútbol y coreografías vertiginosas, pero *Bayonetta 2* corre con fluidez. La única pega que podemos ponerle es que aún no conozcamos su fecha de lanzamiento. Siempre podemos rejugar el primer duelo contra lo celestial para entrenar los pulgares.



EL MISTERIOSO MULTIJUGADOR no ha sido desvelado, pero en la demo luchamos mano a mano con Jeanne, la segunda bruja de Umbra. ¿Casualidad?

EL MODO SENCILLO se ejecuta con el gamepad y es totalmente opcional. Para aniquilar los enemigos solo tenemos que ponerles un dedo encima.







■ **CON MÁS COMBOS Y TORTURAS IMPOSIBLES, BAYONETTA Y SU EMBRUJO VAN A IR AÚN MÁS LEJOS** ■



MARIO KART 8

Una espectacularidad gráfica inédita en la serie y correr por paredes o techos serán las bazas de esta nueva locura sobre ruedas.

■ Nintendo ■ Velocidad ■ Primavera 2014

AL PONERTE AL VOLANTE de *Mario Kart 8*, tienes la sensación de que la serie ha pasado a un nuevo nivel. El lavado de cara gráfico en Wii U es impresionante y va mucho más allá de la más que asumida HD: Mario y sus compañeros corren más rápido y con más fluidez que nunca por los tres circuitos que probamos: una casa encantada, un ciudad de cuestas al estilo San Francisco y el circuito de Mario, con la forma de una infinita cinta de Moebius. Además, el juego transmite más sensación de montaña rusa que nunca. Se recuperan los tramos aéreos y acuáticos de *Mario Kart 7* y se añaden las zonas antigravedad. Al cruzarlas, nuestro vehículo se adhiere automáticamente a paredes y techos, de manera que los trazados ofrecen más caminos alternativos y la variedad de situaciones no da respiro. Lo que sí se mantiene es el control tradicional de la serie, basado en la acumulación de turbos en los derrapes, y además se recuperan las motos de *Mario Kart Wii*. Podemos estar ante la culminación de la serie.

■ LA ANTIGRAVEDAD CONVIERTE LOS CIRCUITOS EN MONTAÑAS RUSAS ■

LAS ZONAS ANTIGRAVEDAD añadirán aún más fantasía, bifurcaciones y caminos alternativos a los circuitos. ¿Eres más de correr por el suelo o por el techo?

EL JUEGO PERMITIRÁ todos los tipos de control posibles en Wii U, incluidos el mando de Wii y la detección de movimiento. Nosotros preferimos el stick...

CUATRO JUGADORES a pantalla partida y hasta 12 online disfrutaremos de carreras frenéticas. El modo Mario Kart TV nos permitirá compartir nuestras repeticiones a través de Miiverse.





7 - 10
Noviembre
2013

ORGANIZA



IFEMA
Feria de
Madrid

SÉ EL PRIMERO EN EXPERIMENTAR LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

Juegos
Consolas
Accesorios
Actividades
y mucho más...





PROMUEVE

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento

LÍNEA IFEMA

LLAMADAS DESDE ESPAÑA
INFOIFEMA 902 22 15 15

madridgamesweek@ifema.es

www.madridgamesweek.ifema.es

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 48

SAINTS ROW IV ha apostado por el desmadre total para diferenciarse dentro del género del sandbox. El líder de los Saints ahora es también presidente de Estados Unidos y superhéroe...



PÁGINA 60

TALES OF XILLIA, uno de los mejores J-RPG de los últimos años, ha llegado por fin a nuestras tierras, ¡y traducido!



PÁGINA 62

SPLINTER CELL BLACKLIST vuelve a poner al agente Sam Fisher en la primera línea de acción. Sigilo, se rueda.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.





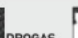












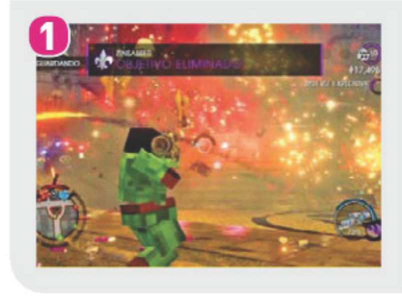





18 ■ Acción ■ Deep Silver ■ 1 a 2 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: 23 de agosto ■

Desmadre a la americana

SAINTS ROW IV



Este presidente de los EE.UU. es como todos los políticos: toma decisiones, unta a sus amiguetes, le van los gin-tonics baratos y tiene superpoderes. ¡Ah, no! esto último no siempre es verdad.

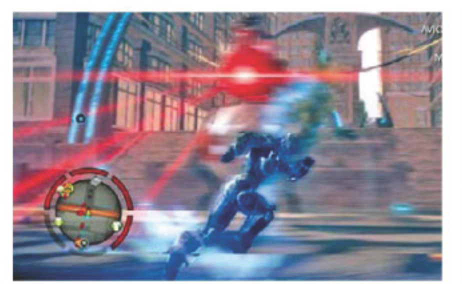
■ **SAINTS ROW** nació para hacerle sombra al todopoderoso *GTA*. Siempre ha sido el primo clónico desenfadado, pero con el paso de los años ha ido perdiendo el realismo, el drama y hasta la vergüenza para ganar en identidad propia. La tercera parte ya era un verdadero desfase, pero es que en esta última entrega, y aunque parecía imposible, Volition se ha superado. Como sabéis, esta nueva entrega fue ideada en un principio como contenido descargable de *Saints Row: The Third*, pero vieron que tenía tantas posibilidades que optaron por hacer un juego "entero", que nos llega ahora evolucionado e híper vitaminado.

→ **NUESTRO ANTI HÉROE Y SU BANDA**, los Saints, han ganado tanto poder que ahora somos el presidente de EE.UU. Todo es juerga y la ciudad parece estar a nuestros pies, hasta que los típicos alienígenas deciden aguarnos la fiesta invadiendo la Tierra. El emperador Zinyak nos encierra en una especie de Matrix, una versión virtual de Steelport, dándole carpetazo a nuestra legislatura. Lo mejor es que en este universo alternativo en lugar de burocracia contamos con superpoderes, que terminan de convertir la aventura en un auténtico desmadre. Podemos saltar edificios gigantescos o correr más rápido que un deportivo de lujo, por lo que la experiencia se parece mucho más a *inFamous* o *Prototype* que a lo que vivimos en anteriores entregas. También podemos congelar a los enemigos, envolverlos en llamas, controlarlos mentalmente para que luchen por nosotros, encogerlos de un pisotón o lanzarlos por los aires usando nuestra telequinesis, entre otros





SAINTS ROW IV es la aventura más disparatada de toda la saga: surreal, explosiva y con superpoderes.



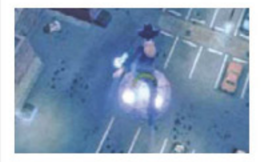
LOS ALIENÍGENAS cuentan con todo tipo de engendros para intentar pararnos los pies, pero no tienen nada que hacer.



PARA DESPLAZARNOS por Steelport lo mejor es usar nuestros superpoderes, como el planeo o el supersalto.

El presidente más poderoso

Nuestro presidente cuenta con 8 superpoderes, como planear, correr a velocidad increíble, telequinesis, congelar a los enemigos, parar las balas con un escudo de hielo, mandar a nuestros rivales a volar de un pisotón... Además, podemos mejorarlos y aprender nuevos trucos en cada uno de ellos:



LA TELEQUINESIS nos permite coger objetos lejanos y lanzarlos con el poder de nuestra mente, incluso mientras vamos volando.



MUERTE DESDE EL CIELO es brutal. Si nos lanzamos en picado desde gran altura creamos una explosión nuclear.





CONOCE AL PRESIDENTE

Ya conocemos los gustos de nuestro protagonista por lo que vimos en anteriores entregas, y si encima tiene poderes...:

1. LA ACCIÓN es total desde los primeros compases. Así, la aventura apuesta por la acción frenética, el espectáculo y los tiroteos constantes.

2. EL ABANICO DE VEHÍCULOS que podemos pilotar se amplía respecto a la anterior entrega con artefactos aliens como ovnis. La verdad es que casi ninguno tiene sentido, porque es mucho mejor ir planeando.

3. LOS SUPERPODERES son la auténtica salsa de esta nueva entrega. Podemos congelar a los enemigos, hacerlos encoger de un pisotón, etc.

muchos. Incluso podemos mejorar todas estas habilidades para aumentar su radio de acción, su fuerza, altura del salto, etc... hasta convertirnos en una imparable máquina de matar, mutilar y humillar aliens.

→EL ARSENAL NO ES MENOS LOCO, al margen de las típicas pistolas, escopetas y metralletas. La "dubstepadora" nos permite convertir los tiroteos en una pista de baile, el cañón de singularidad crea pequeños agujeros y la secuestramátic abduce a nuestros enemigos, por ejemplo

Además de las disparatadas 37 misiones principales del juego podemos participar en carreras (a pie), resistir oleadas de enemigos, el mítico fraude al seguro, batallas de tanques o sembrar el caos pilotando un ovni, por ejemplo. Para amenizar nuestras locuras, la banda sonora incluye ▸▸

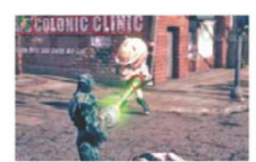


El "presi"

Después de salvar al mundo de una guerra nuclear en la tercera entrega, el pueblo nos ha entregado las llaves del poder en la Casa Blanca.

Ser un alien es muy duro

La cantidad de armas, poderes y trucos con los que cuenta nuestro protagonista es apabullante. Pocas veces hemos tenido tantas posibilidades para hacerle jugarretas a nuestros enemigos, sin contar las armas convencionales:



EL HINCHADOR nos permite inflar las cabezas de nuestros rivales hasta reventarlas. Sádico, sí, divertido, también.



EL CAÑÓN DE SINGULARIDAD crea agujeros negros que se tragan todo lo que tengan alrededor. Sí, como Shaundi.



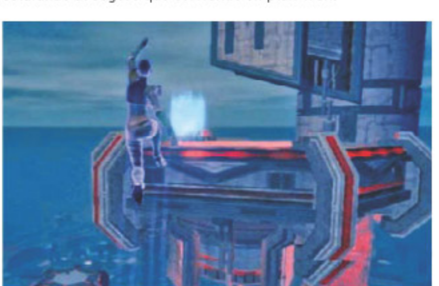
EL PISOTÓN nos sirve para dejar a los enemigos suspendidos en el aire o encogerles hasta dejarlos así.



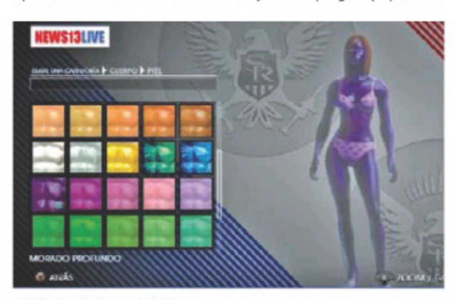
LA VARIEDAD en las misiones es brutal. Lo mismo estamos estafando al seguro que corriendo en plan Tron.



SI MONTAMOS MUCHO FOLLÓN en Steelport acaba apareciendo un bicharraco con muy malas pulgas. ¡A por él!



EL SUPERSALTO nos permite escalar todo tipo de edificios y llegar a lo alto de las torres alienígenas para controlarlas.



¿SIEMPRE HAS QUERIDO controlar a una heroína semi desnuda con piel morada? Entonces este es tu juego.



LAS HABILIDADES de nuestro héroe convierten las batallas en un festín de efectos, luces y... ¡tollinas!

Los Saints

En esta aventura tenemos que ir rescatándolos uno a uno de los aliens. Luego podemos llamarles por el móvil para que nos ayuden e incluso hacer que aprendan superpoderes.

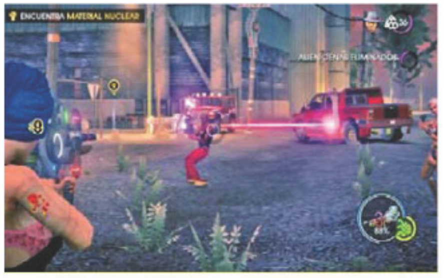
▸▸ 7 emisoras de radio con temas de Blur, Outkast o Aerosmith, por ejemplo. Las voces, eso sí, están en inglés y resulta molesto seguir la acción al tiempo que leemos los subtítulos.

→ **LA AVENTURA ES UN DESMADRE** de principio a fin, durante las 25-30 horas que nos lleva completarla al 100%. Nuestra pantalla sufre un incesante bombardeo de efectos de luz, partículas, explosiones y decenas de enemigos en pantalla. El sentido del humor también es una constante, con referencias a Star Wars o parodias de juegos como Mass Effect. Las opciones de personalización abarcan desde el aspecto de las armas al de nuestra banda hasta, y sobre todo, la de nuestro querido presidente.

El apartado técnico es flojo, con texturas planas y modelos algo cutres. Tampoco falta a la cita el tearing (esa molesta línea



EL DESMADRE es constante. Después de acabar con decenas de enemigos, toca subirse en un tanque y ¡arrasar!





■ SAINTS ROW IV ES LA ENTREGA MÁS COMPLETA Y SURREALISTA DE LA SAGA ■





PERSONALIZAR al presidente es bestial. Lo mismo podemos ser un retrete con pistolas (izq.) que una Saints pechugona (derecha)

Imposible que te aburras

Una de las claves que hacen de *Saints Row IV* un juego endiabladamente divertido es la cantidad de misiones secundarias, objetos coleccionables y situaciones que vivimos a lo largo de la aventura. Aquí no hay tiempo para aburrirse. Y lo mejor es que todas tienen jugosas recompensas en forma de mejoras de nuestros poderes, nuevas armas, trajes, compañeros,...:



SEMBRAR EL CAOS resulta tan divertido como parece al oírlo, sobre todo si vamos montados en un ovni armado a lo bestia.



UNA AVENTURA conversacional puede servirnos para desengrasar de tanta acción y echarnos unas risas.



LAS CARRERAS no podían faltar, aunque lo único que necesitamos tunear para ganarlas son nuestros poderes, no el coche.

que aparece por un mal refresco de la imagen en pantalla), aunque en parte se compensa por la cantidad de efectos y el tamaño de la ciudad. Lo que no se le puede negar a la obra de Volition es que ofrece acción desenfrenada y sin complejos, situaciones surrealistas y, en definitiva, grandes dosis de diversión (más aún jugando con un amigo en el modo cooperativo online), lo que le otorga el título de juego más desmadrado del verano. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Lo disparatado** de su propuesta, mezcla de sandbox, poderes y humor.

■ **La variedad de situaciones** es realmente bestial. Divertidísimo.

Lo peor

■ **Técnicamente está desfasado,** incluso al compararlo con otros sandbox.

■ **La conducción** y otras mecánicas no tienen sentido en un mundo con poderes.

Alternativas

• **Saints Row: The Third** es casi tan loco y divertido como éste.
• **Red Dead Redemption o GTA IV** siguen siendo los mejores sandbox.
• **inFamous** y **Prototype** comparten estilo de superpoderes.

■ **GRÁFICOS** Desfasados, simplones y con fallos constantes de tearing.	80
■ **SONIDO** La banda sonora es genial, pero las voces están en perfecto inglés.	87
■ **DURACIÓN** El modo principal dura unas 25-30 horas y tiene modo cooperativo.	88
■ **DIVERSIÓN** Hacer la cabra alemana por Steelport es la risa. Su punto fuerte.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

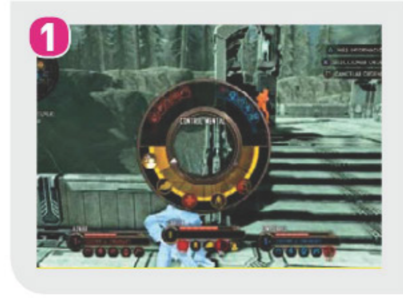
Valoración

Una verdadera orgía de explosiones, situaciones imposibles, surrealismos, chicas y chicos ligeros de ropa y buen humor, que siempre va a más y parece no tener tope. Es muy variado y divertido, lo que le convierte en el juego del verano.

18 ■ Shoot'em up ■ 2K ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 59,95 €
■ Lanzamiento: 23 de agosto ■ Contenido:

La mentira os hará libres: los aliens no han existido, ni existirán jamás...

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED



En los años 60, las teorías de la conspiración eran el pan nuestro de cada día en los EE.UU.: que si los comunistas, que si el ovni de Roswell, que si el Área 51... Todo era mentira.

■ **LA SUPUESTA EXISTENCIA DE LOS EXTRATERRESTRES** es un tema que ha dado mucho juego a lo largo de la historia. Precisamente 2K Marin, el estudio responsable de *Bioshock 2*, ha querido retrotraerse a la época más significativa del fenómeno, la Guerra Fría, para dar su particular visión al respecto.

The Bureau es un juego que se enmarca dentro del universo de la saga *XCOM*, que recibió su última entrega hace casi un año con *Enemy Unknown*. No obstante, las bases de estrategia de la franquicia se han pasado por un catalizador para alumbrar un título de disparos en tercera persona que resulta muy notable.

→ **EL TÍTULO HACE LAS VECES DE "PRECUELA"**, de modo que nos traslada hasta finales de 1962, a los orígenes de la agencia XCOM, creada para hacer frente a un posible ataque soviético y accidentalmente convertida en una organización encargada de repeler una invasión extraterrestre y ocultar su existencia.

A primera vista, el control en tercera persona y la primacía de las coberturas recuerdan a *Gears of War*, pero *The Bureau* no ha querido ser un peón más en el tablero de los shooters. La idiosincrasia táctica de la saga sigue presente, de modo que las





LOS TIROTEOS TÁCTICOS son la clave. Es importante estar siempre amparado por una buena cobertura, como en *Gears of War*.



EL MARCO AMBIENTAL se compone de dos grandes tipos de escenarios: áreas rurales e instalaciones alienígenas.



LA MUERTE es una seña de la saga. Si un compañero cae y no lo levantamos enseguida, lo perderemos para siempre.

El largo brazo de la justicia

Al poco tiempo de empezar la aventura, William Carter obtiene el Brazal de Venn, un artilugio tecnológico que le permite dar puñetazos de gran potencia y, sobre todo, utilizar varios poderes especiales. Hay cinco en total: sanación, elevación de los enemigos, despliegue de drones, lanzamiento de sombras y control mental.

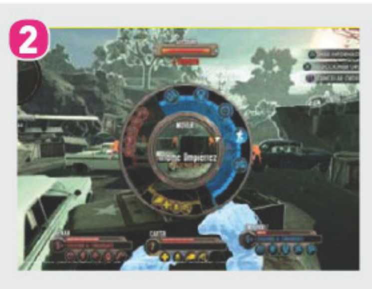


HAY DIEZ RANGOS, de modo que los poderes se desbloquean al subir de nivel. Al tenerlos todos es cuando se disfruta de verdad.

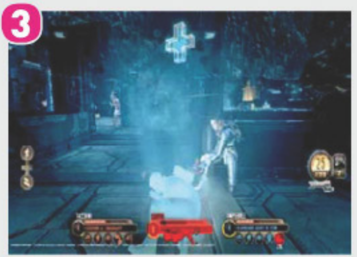


LAS HABILIDADES tienen un tiempo de recarga. Eso sí, son independientes y podemos lanzarlas todas de una sola vez.

2



3



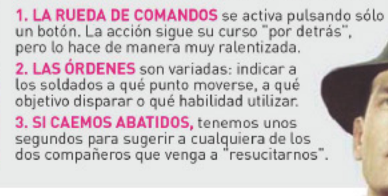
CONCÉNTRATE EN LA BATALLA

El Enfoque de Batalla es un sistema que permite usar poderes y dar órdenes a nuestro pelotón:

1. LA RUEDA DE COMANDOS se activa pulsando sólo un botón. La acción sigue su curso "por detrás", pero lo hace de manera muy ralentizada.

2. LAS ÓRDENES son variadas: indicar a los soldados a qué punto moverse, a qué objetivo disparar o qué habilidad utilizar.

3. SI CAEMOS ABATIDOS, tenemos unos segundos para sugerir a cualquiera de los dos compañeros que venga a "resucitarnos".



refriegas no se reducen a correr y percutir el gatillo. Antes bien, es vital dar órdenes a los dos soldados que nos acompañan: adónde se tienen que mover, en qué enemigo deben concentrar su plomo, qué poderes conviene que usen en cada momento... ¿Jugasteis a *Enemy Unknown* y os quedasteis con ganas de pinchar y cortar en las secuencias de disparos? Esto es lo más parecido que se puede encontrar. Al haber un sistema de experiencia, al principio apenas hay poderes, pero, a medida que el protagonista y los compañeros mejoran, los enfrentamientos se llenan de posibilidades. Por lo general, la IA responde bien, aunque a veces le entran ínfulas suicidas.

EL TRASFONDO NARRATIVO del juego es bastante profundo. El cuartel de operaciones de XCOM es un hervidero de con-

William Carter



El protagonista es un agente de la CIA atormentado por la muerte de su familia en un incendio, pero tiene una voluntad de hierro.



Crónica de una Guerra Fría

El juego concede una gran importancia al argumento. Hay numerosos diálogos, documentos desperdigados por los escenarios, archivos de audio, flashbacks que inciden en el pasado de Carter... Éste tiene una relación especial con tres de los miembros de XCOM:



MYRON FAULKE es el director de la Agencia. Tiene cierto punto de paranoia, pero previó la invasión alienígena hace mucho tiempo.



ÁNGELA WEAVER es una de las mejores agentes de XCOM. Tiene cierta cuenta pendiente con los alienígenas, y la quiere saldar.



EL DOCTOR WEIR se encarga de investigar la tecnología de los extraterrestres para encontrar respuestas y puntos débiles.



EL APARTADO GRÁFICO está bañado por una especie de filtro que le confiere al juego un tono más propio de los 60.



HAY CUATRO DIFICULTADES: en la alta, si un soldado cae, aunque lo salvemos, deja de estar disponible en esa misión.



LAS ARMAS DE LA ÉPOCA, como el fusil M14, sirven para familiarizarse con el juego. Su potencia es bastante limitada.



LAS ARMAS DE PLASMA se prodigan más a medida que avanzamos en la aventura. No querréis volver a las clásicas.



LOS MUTONES son los enemigos más potentes del juego debido a su coraza, que les confiere una vitalidad gigantesca.

Alienígenas

El ejército invasor está conectado a una red de comunicaciones conocida como "el Mosaico", que le da órdenes. Hay cerca de quince tipos de enemigos: sectoides, intrusos, mutons...

versaciones, y contribuye a que la invasión alien resulte muy verosímil. Además, el carácter taciturno de William Carter, el protagonista, le sienta muy bien, igual que la existencia de tres finales, derivados de una curiosa decisión que hay que tomar en el último capítulo. Lo malo es que la coherencia acaba por desmadrarse un poco. Como contrapartida, no hay multijugador.

En relación con esto, el título cuenta con un buen doblaje al castellano, aunque hay varios fallos de audio, como el típico de no escuchar a los personajes a los que no miramos cara a cara (aunque estén a medio metro) o la superposición de algunas grabaciones con nuestros diálogos mientras estamos en la base.

→ **EL APARTADO GRÁFICO** presenta algunos claroscuros. Sin hacer grandes alardes, los personajes se mueven con fluidez por las coberturas y los escenarios



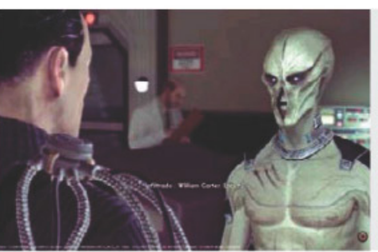
LAS NAVES no podían faltar a la cita. Suelen aparecer al final de algunos niveles y toca derribarlas a balazos.





■ TRAS BIOSHOCK 2, 2K MARIN SACA DE LA CHISTERA OTRO SHOOTER A SU MANERA ■





LOS DIÁLOGOS obligan a tomar decisiones. En cierto momento, hemos de elegir entre varias bifurcaciones, lo que se traduce en tres finales diferentes.

Escuadrón de supervivencia

Hay cuatro clases de soldados, cuyos poderes varían mucho. El ingeniero despliega torretas y minas, y dispersa a los enemigos. El comando atrae a los enemigos, lanza oleadas de pulsos y tira bombas de plasma. El soldado de reconocimiento se camufla, dispara desde lejos y solicita bombardeos aéreos. Finalmente, el soldado de apoyo aporta escudos defensivos y debilita blindajes ajenos.



LA PLANTILLA es de hasta ocho soldados. Tienen cinco rangos de evolución, cada uno de los cuales les confiere nuevas habilidades.



SE PUEDE PERSONALIZAR la apariencia de los soldados, así como sus nombres, sus armas y su equipamiento de apoyo.



LAS MISIONES DE EXPEDICIÓN permiten subir de rango a los soldados. Basta con asignarlos y ellos solitos cumplen la tarea.

rurales tienen mucho encanto. No obstante, las coberturas no son destructibles y hay tirones durante los momentos de carga entre dos habitaciones.

Pese a los vaivenes que ha sufrido su desarrollo, *The Bureau XCOM Declassified* se destapa como una excelente amalgama de disparos y estrategia. La ambientación y la jugabilidad consiguen diferenciarse dentro del manido género del shooter, y eso se agradece sobremanera. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El Enfoque de Batalla** invita a experimentar formas de masacrar a los enemigos.

■ **La ambientación** atrapa con sus múltiples diálogos y referencias histórico-sociales.

Lo peor

■ **No hay multijugador,** lo que quizás disguste a los fans de los shooters más clásicos.

■ **Las voces** no están bien implementadas, lo que hace que a veces no se escuchen.

Alternativas

• **XCOM: Enemy Unknown** es de estrategia, pero comparte la misma filosofía.
• **Gears of War 3,** en Xbox 360, es el mejor shooter con coberturas.
• **Mass Effect 3** es otro shooter con ambientación alienígena.

■ **GRÁFICOS** El aspecto "sesentero" le sienta bien, aunque no hay grandes alardes.	80
■ **SONIDO** La BSO tiene sus puntos y las voces están en español (con algún fallito).	87
■ **DURACIÓN** Contando las operaciones principales y las secundarias, dura 12 horas.	85
■ **DIVERSIÓN** Acierta con su mezcla de tiros y táctica, que lo mantiene fiel a la saga.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**86**

Valoración

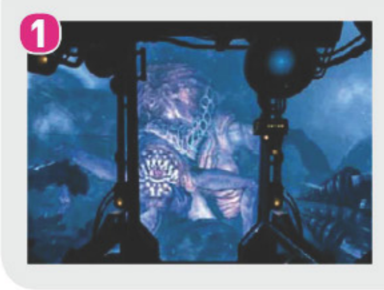
El género del shooter está casi yermo tras la sobreexplotación de la última década, pero 2K Marin se ha conseguido sacar de la chistera un buen conejo alienígena. Disparos, poderes y órdenes estratégicas se dan la mano con mucha fuerza.

16 ■ Aventura/Shooter ■ Capcom ■ 1 a 10 jugadores ■ Castellano ■ 60,99 €
■ Lanzamiento: 30 de agosto (27 septiembre en PC) ■ Contenido:

Un hombre corriente llevado al límite

LOST PLANET 3

Capcom nos devuelve al gélido planeta E.D.N. III en una "precuela" de los anteriores *Lost Planet*, en la que tenemos que enfrentarnos a la fauna Akrid a pie y a bordo de un meca.



■ **NOS TEMÍAMOS LO PEOR** cuando Capcom anunció que Spark Unlimited se haría cargo del tercer *Lost Planet*. Temblamos al recordar *Legendary* y *Turning Point: Fall of Liberty*, pero los dólares de Capcom y la mano férrea de Kenji Oguro (padre de la saga) como director creativo parecen haber metido en cintura a los californianos, que firman un resultón cóctel de aventura y shooter. Tras el jarro de agua fría que supuso *Lost Planet 2* (un juego cortado a medida del cooperativo que se quedó a medio camino debido a la floja IA aliada), Capcom ha decidido ir sobre seguro y adoptar una mecánica más escriptada, en la línea de *Dead Space*.

→ **EL PLATO FUERTE DE ESTA PRECUELA** es poder regresar al planeta E.D.N. III en los albores de su colonización, encarnando a uno de los operarios que instalaban esos postes térmicos que tantas veces nos salvaron el pellejo en la primera entrega.

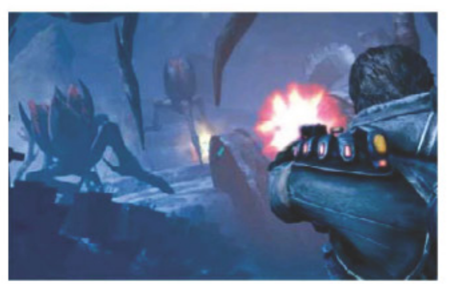
Jim Peyton tendrá que bregar no solo con temperaturas bajo cero, sino con la agresiva fauna Akrid y la codicia de NEVEC, la compañía para la que trabaja. Su mejor herramienta, el meca, un mastodonte mecánico diseñado para labores de perforación, pero a la vez capaz de enfrentarse a un descomunal Akrid Categoría G en peleas cuerpo a cuerpo, que son lo mejor del juego.

No tardaremos demasiado en comprobar como las rutinarias tareas de Peyton darán paso a una auténtica odisea en la que usaremos más las armas de fuego que la llave inglesa. En Spark citan a Alien como una de las principales influencias del juego, algo que queda patente cada vez que Peyton desciende del meca





COMO NO, LP3 cuenta con su ración de QTE. Guía el puntero hacia tu objetivo para asestarle una buena cuchillada.



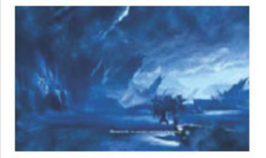
LOS AKRID se nos presentan de múltiples formas: chirimoyas con patas, panteras, insectoides voladores...



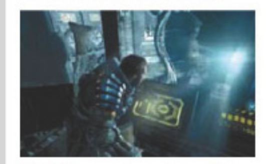
AL COMBATIR a un akrid gigante, recordad que, como en todos los *LP*, el color naranja marca sus puntos débiles.

Sólo contra todo el planeta

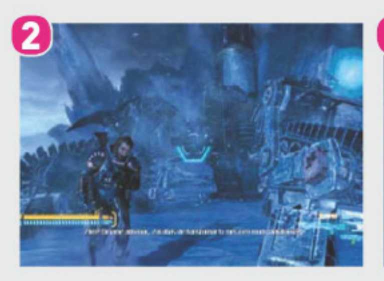
Uno de las metas de Spark Unlimited era transmitir en todo momento la sensación de soledad de Peyton, mientras recorre el hostil E.D.N.III. La luz y la inquietante banda sonora (inspiradas claramente en la primera Alien) aportan además un extra de tensión cuando la acción transcurre en escenarios cerrados.



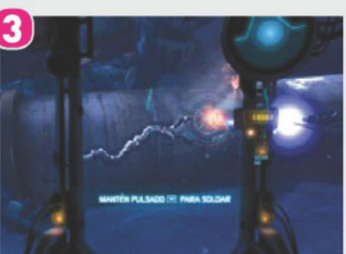
LA SENSACIÓN de soledad, mientras recorremos la helada superficie de E.D.N. III es absoluta. Eres tú y los akrids.



LA LUZ parpadeante, heredada del Alien de Ridley Scott, hace más inquietante la exploración de instalaciones abandonadas.



2



3

NO SIN MI MECA

La principal herramienta de Peyton a la hora de sobrevivir en E.D.N. III. Estos son sólo algunos de sus usos:

1. PELEA DE COLOSOS: Derrota a los akrids más gigantescos, combinando el uso de la pinza y el taladro. O agarra a tu enemigo y salta del mecha para dispararle a pie.

2. PLATAFORMA DE EXTRACCIÓN: Tendrás que proteger a tu meca de las oleadas de akrids mientras perfora la superficie de E.D.N. III.

3. REPARACIONES: El soplete sirve para mucho más que para freír akrids. Gana un dinero extra tapando fugas en tuberías.

para explorar las distintas instalaciones repartidas por E.D.N. III. El sonido y la cuidada iluminación dispararán nuestro ritmo cardíaco, mientras nos enfrentamos a diversas clases de Akrids, desde primos lejanos de los facehugger de Alien hasta cangrejos del tamaño de una casa.

→ **EL MODO HISTORIA** (que ronda las 9 horas de duración) despliega una serie de misiones secundarias al margen del desarrollo de la trama que podremos decidir aceptar o no, y que nos proporcionan una buena cantidad de E-Term que luego podemos cambiar por mejoras en el meca y para potenciar el arsenal.

La mecánica de disparo recuerda a la de *RE4* o el mencionado *Dead Space*, con la cámara situada al hombro del protagonista mientras avanzamos a tiro limpio hacia nuestros objetivos, ▸▸

Peyton

Este padre de familia hará lo imposible para sobrevivir en E.D.N. III y lograr un futuro mejor para su mujer y su hijo. Incluso si eso implica limpiar el planeta a tiros.



Una jornada interminable

Peyton está en E.D.N. III para ganar todo el dinero posible, por lo que no dudará en aceptar encargos de otros personajes para engrosar su cuenta corriente. Todo ello sin descuidar, por supuesto, los trabajos que le asigne NEVEC.



PULSA SELECT para desplegar, entre otros menús, la lista de misiones secundarias que tienes a tu alcance. Dinerito fresco.



EL DURO clima de E.D.N. III no tiene piedad con las instalaciones de NEVEC. Tendrás que repararlas una y cien veces.



SERÁS TÚ quien instale los postes térmicos que tantas vidas salvaron el primer *Lost Planet*. No olvides cosechar su E-Term.



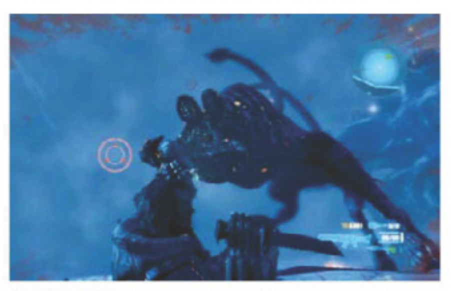
LAS COBERTURAS son imprescindibles, y no solo contra enemigos humanos: los akrid también disparan.



¿CANSADO de las caminatas en meca? Viaja a un punto determinado pulsando Select al abandonar algunas zonas.



LAS TORMENTAS de categoría emperador congelarán al meca. Habrá que salir fuera para quitar el hielo a tiros.



EL VITAL SUIT podrá protegernos de las bajas temperaturas de E.D.N. III, pero no de la belicosa fauna que lo habita.



LOS AKRID liberan pequeñas cantidades de E-Term al morir. No olvidéis recogerlas para engordar la economía.

Laroche

Se consideraba "el mejor piloto de mecas de E.D.N. III" hasta la llegada de Peyton, con el que se intercambiará puyas durante todo el juego.

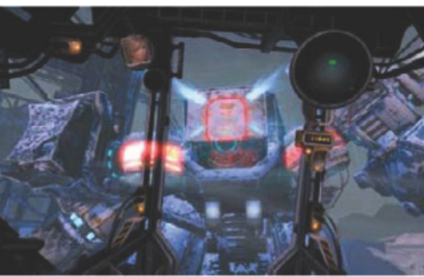
▸▸ que pueden ser reparar una instalación, rescatar a otros operarios o cazar un akrid particular. El "síndrome del recadero" (ve de A a B) acaba lastrando la aventura, pero al otro lado de la balanza está el meca, con su cámara en primera persona y sus combates contra akrids gigantes, que aportan una bocanada de aire fresco. Es una pena que Capcom no se haya centrado más en ese aspecto en lugar de tanto tiroteo en instalaciones abandonadas.

→ **EN MANOS DE SPARK,** la franquicia abandona el motor MT Framework para abrazar el motor Unreal, con resultados desiguales. La ambientación es excelente y el diseño de personajes es de lo más simpático (Peyton es el hijo imposible entre Nicholas Cage y Adrian Brody), pero a los gráficos se le ven las costuras cuando uno se acerca demasiado a los akrid, por no hablar de algunas texturas que claman a los cielos. Son detalles

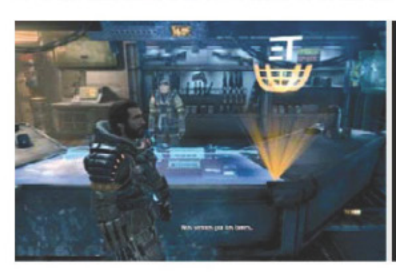


AUNQUE IMPONE, el akrid cat G es sencillo de derrotar si esquivas sus embestidas y disparas a lo naranja.





■ LA SAGA ABANDONA EL MOTOR MT FRAMEWORK PARA ABRAZAR EL UNREAL ■





DALE BUEN USO a todo el E-Tern cosechado comprando armas y mejoras para éstas en la oficina del furriel.

Multijugador bajo cero

En el momento de escribir este análisis aún no estaban habilitados los servidores para probar el modo multijugador. *Lost Planet 3* despliega seis mapas y cuatro modos distintos: Escenario (5 vs 5), Akrid Survival (3 vs 3 en una suerte de modo Horda), Extracción (una suerte de modo bandera para 5 vs 5) y el clásico y siempre agradecido Team Deathmatch (5 vs 5).



NEVEC VS PIRATAS DE LA NIEVE Las dos facciones extenderán su rivalidad en cuatro modos de juego distintos.



LOS AKRID acosarán a dos equipos de tres jugadores. Alíate con tus enemigos hasta llegar al momento del tiro por la espalda.



LOS MECAS bípedos también tendrán su momento de gloria en el multijugador. Luchar a pecho descubierto será un suicidio.

que no afectan a la mecánica, pero que empequeñecen a *LP3* respecto a sus predecesores. Y eso que esta entrega resulta mucho más placentera en solitario que *Lost Planet 2*, aunque sea a costa de ser menos ambiciosa.

Esperamos regresar pronto a E.D.N. III. Tan sólo pedimos a Capcom que, si vuelve a dejar la franquicia en terceras manos, que éstas sean más capaces que las de Spark Unlimited. La saga se lo merece. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Los combates** a bordo del meca, zurrando akrids gigantes con la mano abierta.

■ **La ambientación** está muy lograda, con un uso de la luz clavadito al primer Alien.

Lo peor

■ **La fauna akrid** no impresiona tanto como la de las dos entregas anteriores.

■ **Cierta dejadez** en el apartado gráfico: clipping, texturas un tanto pochas...

Alternativas

• **Dead Space 3,** otra ración de aventuras bajo cero, con mayor énfasis en el terror.

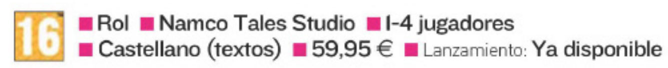
• **Lost Planet,** el clásico, insuperable.

• **Gears of War Judgment**, si aún tenéis más ganas de pólvora.

■ **GRÁFICOS** Flojos en ciertos detalles (texturas) y notables en otros (uso de la luz)	80
■ **SONIDO** Estupenda banda sonora, que dispara la tensión en el momento preciso.	87
■ **DURACIÓN** La aventura da para unas 9 horas de juego, multijugador aparte.	89
■ **DIVERSIÓN** El desarrollo es algo rutinario, salvo cuando es el turno del meca.	82
PUNTUACIÓN FINAL	**83**

Valoración

Tras la decepción que supuso *Lost Planet 2*, Capcom acierta al convertir esta tercera entrega en una experiencia mucho más cinematográfica, aunque el acabado no haga justicia a la idea inicial, ni a las posibilidades que ofrece el meca.





TRAS CASI DOS AÑOS de espera ya podemos echarle el guante a la nueva aventura de la saga *Tales of* que viene repleta de novedades.

La espera ha terminado

TALES OF XILLIA

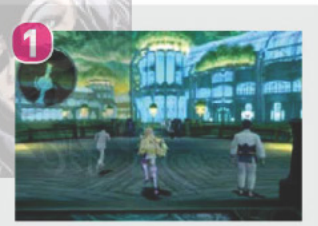
Los fans del rol japonés han pasado mucho tiempo soñando con el último juego de esta popular saga. Ahora por fin lo tienen aquí.

JUDE O MILLA, esa es la decisión más importante a tomar antes de comenzar a jugar al título que conmemora los 15 años de la saga *Tales of*. Dependiendo de a quién elijamos, las escenas cambian y el punto de vista es distinto en cada momento. La trama nos sitúa en el mundo de Rieze Maxia, donde humanos y espíritus conviven mediante una relación de simbiosis, por lo que ambas especies se necesitan para sobrevivir. Cierto día, el maná comienza a desaparecer debido a los experimentos del reino de Rashugal. En ese momento, Milla Maxell aparece en escena para detener el desastre, y junto a ella está Jude Mathis, un estudiante de medicina. Durante su periplo por el mundo conocerán a más personajes que les acompañan.

→ LA EXPLORACIÓN ES PRIMORDIAL para avanzar por los diferentes escenarios (cuevas, pantanos, desiertos, bosques, etc.). En estos amplios lugares, repletos de tesoros, residen monstruos de toda clase y condición que no nos van a dejar avanzar tan fácilmente…

Los combates en tiempo real son rápidos e intensos. Podemos unirnos a otro compañero y realizar combos vinculados, tanto ofensivos como defensivos, lo que da a las contiendas un toque estratégico nunca visto. Al término de cada una recibimos experiencia y, al subir de nivel, podemos desarrollar a cada héroe mediante los Puntos

1



2



3



SALVA EL MUNDO

El desarrollo de *Tales of Xillia* sigue la estela de los mejores juegos de rol nacidos en Japón. Tenemos partes de exploración, luchas y algún que otro puzle.

1. RIEZE MAXIA. Lugar donde se desarrolla la historia. Está compuesto por un sinfín de escenarios repletos de tesoros y de personas con las que mantener una animada charla.

2. ENEMIGOS INCANSABLES. Si alguno de los monstruos presentes en el mapa nos ve, nos perseguirá durante un buen rato para que comience el combate.

3. PELEA. Las luchas en tiempo real son muy adictivas y rápidas. Cada personaje es experto en diferentes áreas como el caso del joven Jude, quien es hábil en el cuerpo a cuerpo.

Milla

Esta mujer de armas tomar es uno de los dos personajes que podemos elegir al inicio del juego. Es capaz de controlar a los cuatro grandes espíritus.





PODEMOS EXPLORAR los escenarios con libertad. En ciertas zonas incluso podremos trepar, arrastrarnos o saltar.



AUNQUE LAS VOCES estén en inglés, Namco Bandai se ha ocupado de añadir los subtítulos en castellano.



EN LOS COMBATES hay cuatro personajes principales, aunque podemos cambiarlos por los dos que están fuera del ring.

Dos colegas en combate

Durante los combates tenemos la posibilidad de unirnos con otro personaje mediante el Dual Raid Linear Motion Battle System. Las habilidades de dos de los protagonistas se fusionan para dar lugar a potentes y espectaculares ataques. Hay mil y una combinaciones, por lo que cada pelea es diferente.

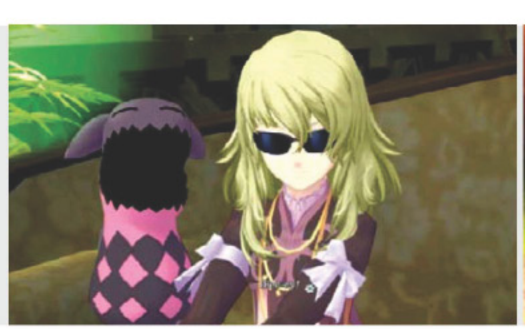


DESPUÉS DE UNIRNOS a otro compañero, la barra de artes vinculadas comenzará a aumentar a medida que ataquemos.



UNA VEZ QUE EL INDICADOR esté lleno es el momento de rematar al enemigo con un poderoso combo vinculado.

EN ALGUNAS ZONAS podemos encontrar objetos que sirven para personalizar a los protagonistas. Tenemos desde gafas de sol, gorros y peluches para llevar al hombro, hasta trajes completos con los que vestirles. Pero ojo, porque cada complemento está muy bien escondido.





de Combate (PC). Así aprenden nuevos ataques y habilidades.

Los gráficos combinan elementos del cel shading con la mejor animación japonesa. Además, la cámara puede rotar 360º para dar mayor sensación de libertad y así poder admirar todos los detalles de cada escenario.

El correcto doblaje al inglés se complementa con unos más que buenos subtítulos, para que no nos perdamos todo lo que ocurre en del universo de Rieze Maxia. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los gráficos** tan cuidados, mezcla de cel shading y anime.
- **Combates en tiempo real** muy adictivos y espectaculares.

Lo peor

- **En determinados** momentos la historia puede ser algo confusa.
- **Fallos técnicos** como el popping que aparece en las zonas más amplias.

Alternativas

- **Tales of Graces F** mantiene el espíritu de la saga, aunque sus diseños son algo más infantiles.
- **Ni no Kuni** combina la magia de los JPRG con el encanto del estudio Ghibli. No lo dejéis pasar.

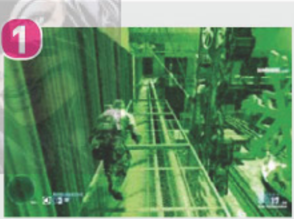
GRÁFICOS Las grandes ciudades y los escenarios naturales son espectaculares.	88
SONIDO Melodías tranquilas se mezclan con temas de rock. Voces en inglés.	88
DURACIÓN 30 horas para la historia principal, más si vamos a por los secretos.	91
DIVERSIÓN Su apasionante historia y los dinámicos combates nos atrapan.	89

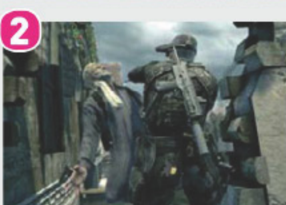
PUNTUACIÓN FINAL 90

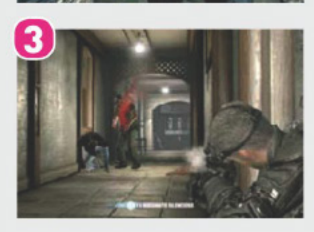
Valoración

Un juego muy completo y extenso que cuenta con todas las características de los RPG y añade algunas novedades a la saga como, por ejemplo, los combos vinculados, que hacen de él uno de los mejores del género.









TRES FORMAS DE ACTUAR

Al terminar cada nivel, el juego evalúa nuestra forma de actuar teniendo en cuenta tres clases. Cada una es más difícil que la anterior (y más satisfactoria):

1. FANTASMA es el estilo tradicional de la saga, en que nos infiltramos protegidos por la oscuridad. Fisher cuenta con visores térmicos y sonar, además de cámaras espía, botes de humo y su agilidad.

2. PANTERA es el estilo intermedio (y nuestro favorito). Requiere acercarse a los enemigos con sigilo, para eliminarlos con el karambit o con nuestra pistola silenciada. Eso sí, la recompensa no es tan elevada como en el modo fantasma.

3. ASALTO es para aquellos que no quieren entretenerse demasiado. Forramos nuestro traje con placas de kevlar, tomamos un arma con gran potencia de fuego y nos libramos de los enemigos que se crucen en nuestro camino, sin miramientos.



FISHER vuelve a actuar como agente del gobierno, persiguiendo a un grupo terrorista por todo el mundo.

Fisher no negocia con terroristas

SPLINTER CELL BLACKLIST

La lista negra contiene objetivos por todo el mundo. Es la mayor amenaza terrorista en la historia de EE.UU., pero sabemos quién puede solucionarlo.

Sam Fisher

El agente de la NSA se encuentra al frente de la Fourth Echelon, un equipo antiterrorista que persigue a los Ingenieros. Le acompañan Grim, y los "novatos" Charlie e Isaac Briggs.

■ **DESPUÉS DE SU "DESCENSO A LOS INFIERNOS"**, cuando perdió a su familia, se hizo agente doble e incluso abandonó la NSA, Sam Fisher vuelve a la acción convertido en líder de un nuevo grupo antiterrorista: el 4º Echelon. Su misión consiste en acabar con Los Ingenieros, unos rebeldes que amenazan con lanzar un ataque cada semana en distintas partes del mundo. Y para ello, volvemos a ponernos el visor nocturno y "desempolvar" nuestras habilidades de infiltración, como en los primeros juegos de la saga. Esta vez podemos superar cada nivel de un modo distinto: Fantasma (sin alertar a los enemigos), Pantera (acabando con ellos de forma sigilosa) o Asalto (por la fuerza). Y para conseguirlo, tenemos a nuestra disposición un amplísimo rango de gadgets, que incluye desde drones espía a un cuchillo curvo karambit.

→ **NUESTRO EQUIPO SE DESPLAZA EN UN AVIÓN,** el Paladín, que hace de base de operaciones. A bordo contamos con un mapa llamado IME, que nos permite escoger entre niveles de la campaña, escenarios cooperativos (un total de 14 fases que podemos jugar en solitario, online o a pantalla partida) y el multijugador "espías contra mercenarios". La sensación

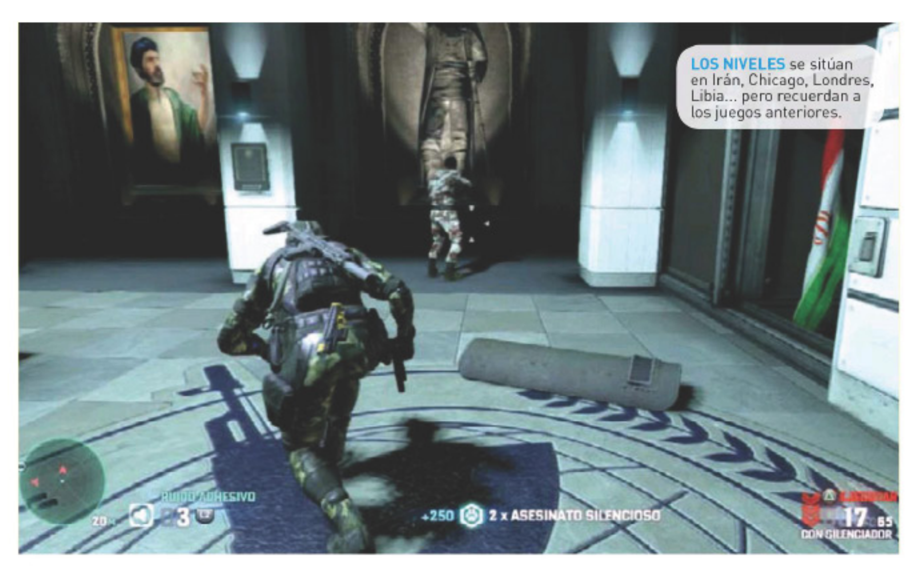




LAS MISIONES de campaña, el multijugador y el cooperativo se integran en un mapa, junto al metajuego Shadownet.



EL DESARROLLO de infiltración está salpicado por secuencias especiales, como huir de un bombardero dron.



LOS NIVELES se sitúan en Irán, Chicago, Londres, Libia... pero recuerdan a los juegos anteriores.

Espías contra mercenarios

Hasta 8 jugadores se enfrentan en este modo, exclusivamente online, que también cuenta con la posibilidad de personalizar a nuestras tropas. Podemos desbloquear armas más efectivas y habilidades, aunque el sistema de progresión no es tan profundo como en los "shooter" actuales.

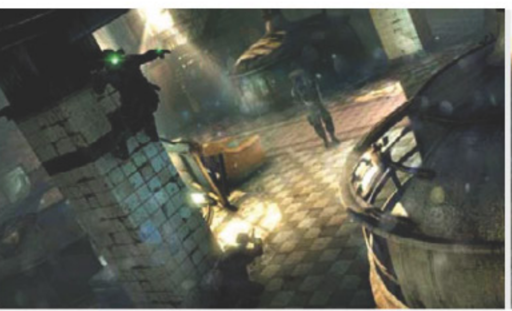


LOS MERCENARIOS, en perspectiva subjetiva, van acorazados y cuentan con un potente arsenal (modificable).



LOS ESPÍAS juegan en tercera persona, y cuentan con equipo más sofisticado para infiltrarse, como PEM o visores infrarrojos.

DOS ESPÍAS Y UNA MISIÓN: Sam Fisher e Isaac Briggs comparten unos cuantos niveles cooperativos (online o a pantalla partida). Durante la campaña, también visitamos escenarios, como Filadelfia, en que alternamos el control de ambos (con las mismas habilidades).





es similar a la navegación en *Mass Effect*. Esto consigue una inmersión casi perfecta, ya que los niveles están interrelacionados entre sí, y lo mismo ocurre cada vez que mejoramos nuestro equipamiento, compramos armas o ampliamos zonas del Paladín.

Todo funciona a la perfección, salvo la estructura de los niveles, demasiado rígida, que nos recuerda demasiado a lo que ya hemos jugado en *Chaos Theory* o el propio *Conviction*. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La historia** y la ambientación nos ponen en una situación casi real.
- **La integración** de campaña, misiones secundarias y multijugador.

Lo peor

- **Algunos niveles** son muy cerrados y recuerdan a los juegos anteriores.
- **Técnicamente no sorprende.** Está por debajo de juegos como *Ghost Recon*.

Alternativas

- **Metal Gear Solid 4** es todavía el mejor juego de infiltración militar que se puede jugar en PS3.
- **The Last of Us** propone un estilo de sigilo más abierto e innovador, con una ambientación más original.

GRÁFICOS El motor Unreal todavía es capaz de mostrar buenos efectos de luz.	84
SONIDO Un doblaje lleno de estrellas, con una banda sonora más convencional.	88
DURACIÓN La campaña ronda 10 horas, con multi y misiones secundarias.	83
DIVERSIÓN Gran historia y ambientación, que falla por el diseño de niveles poco original.	85

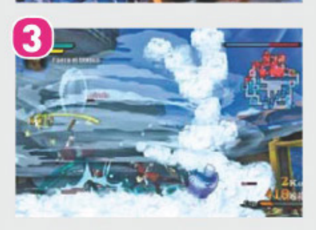
PUNTUACIÓN FINAL 85

Valoración

Fisher recupera los puntos fuertes de juegos anteriores y los condensa en *Blacklist*: infiltración, multijugador, la habilidad de marcar y eliminar... Sin embargo, el diseño de niveles se ha quedado anticuado.







CUADERNO DE BITÁCORA

Además del modo Diario Pirata, que es donde se narra la historia, *One Piece Pirate Warriors 2* cuenta con más modos de juego que alargan notablemente su duración:

1. DIARIO LIBRE. En él podemos escoger qué episodio del Diario Pirata queremos volver a jugar para superar nuestro récord personal. Antes tenemos que escoger con qué personaje lo haremos..

2. ONLINE. En compañía de un amigo nos libramos de todos los enemigos más rápidamente. Podemos ir en su ayuda si lo necesita o viceversa. Sólo hay que avisar.

3. DESAFIOS. Cada uno de los protagonistas se pone al frente de un episodio especial que está estrechamente ligado con la trama principal del juego. En ellos se nos muestran nuevos detalles.





ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2 se sitúa dos años después de los hechos acontecidos en la primera parte de la serie.

Continúa la búsqueda del tesoro

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2

Monkey D. Luffy y los suyos se embarcan en una nueva aventura en la que deben luchar por su supervivencia... abriéndose paso a golpes.

LA CONTINUACIÓN DEL EXITOSO HACK 'N SLASH en tercera persona basado en la obra de Eiichiro Oda echa el ancla en PS3 con el objetivo de superar a su antecesor. Si bien el primer juego narraba los hechos acontecidos en la primera parte de la serie, este *Pirate Warriors 2* cuenta una historia inédita creada para la ocasión.

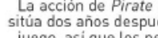
El desarrollo es simple: debemos abrirnos paso a golpes por los escenarios más conocidos de Grand Line (Punk Hazard, Thriller Bark, Arlong Park...). Da igual quién se nos ponga por delante, el objetivo principal es avanzar y conquistar los territorios enemigos para tener el control de todo el lugar.

Al final de cada localización nos espera el jefe final, aunque esta vez se han suprimido los quicktime events y ahora los antagonistas más poderosos se camuflan entre el resto de enemigos.

→ **PARA SOBREVIVIR** a las multitudinarias batallas tenemos ataques de todo tipo que se realizan con dos botones (el de las patadas y el de los puñetazos). El número de combos de cada personaje ha aumentado considerablemente, por lo que ahora arrasar cada lugar es mucho más dinámico y entretenido. También tenemos ataques especiales muy eficaces

Monkey

Sigue persiguiendo su sueño de convertirse en el Rey de los Piratas. La acción de *Pirate Warriors 2* se sitúa dos años después del primer juego, así que los personajes son más maduros y poderosos.







SKYPIEA ES UNO DE LOS ESCENARIOS que podemos visitar y que no aparecía en la primera parte.



CON EL MODO STAR ACTION realizamos técnicas devastadoras que acaban con decenas de enemigos a la vez.



UN TOTAL DE TREINTA Y SEIS personajes se dan cita para demostrar de qué están hechos.

Aumenta tu poder

En los amplios y coloridos escenarios de Grand Line nos encontramos todo tipo de tesoros, desde los que aumentan la fuerza hasta los que nos devuelven parte de nuestra vitalidad perdida, pasando por unos ítems muy especiales que hacen que nuestras habilidades mejoren: las monedas y las notas de habilidad.



LAS MONEDAS se pueden equipar a cada personaje para que su características físicas mejoren considerablemente.



LAS NOTAS DE HABILIDAD están muy ligadas al poder de las monedas. Si conseguimos varias, se desbloquean nuevos ataques.

UNA EXTRAÑA NIEBLA OSCURA se apodera de una parte de la banda de Luffy y de los propios Marines, lo que hace que ambos grupos unan sus fuerzas. Pero otros malvados de la serie se juntan en otro colectivo muy poderoso, poniéndoles las cosas muy difíciles.





Kujajajaja... ¿Te gustaría convertirte en una momia?

gracias al sistema Star Action, que consigue aumentar la fuerza del héroe una vez despierta este asombroso poder. Asimismo, un segundo personaje nos sirve de apoyo al llenar la barra de ayuda.

El apartado gráfico ha mejorado, por lo que ahora su estética manganime es mucho más fiel si cabe al original gracias al cel shading. Por su parte, los escenarios también han sido remodelados y ahora son más grandes y están mejor detallados. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los gráficos** en cel shading son muy parecidos a los modelos originales..
- **La novedosa historia** que consigue reunir a los personajes más famosos.

Lo peor

- **La ausencia de exploración** y de quick time events lastra el resultado.
- **Fallos en el control** de la cámara que pueden llegar a marearnos.

Alternativas

- **One Piece Pirate Warriors** supuso el antes y el después de los nuevos juegos de *One Piece*.
- **Dinasty Warriors** nos pone ante combates frenéticos ambientados en la China de época antigua.

GRÁFICOS Estética similar a la del manga y el anime. La cámara da problemas.	85
SONIDO Pistas musicales inspiradas en la serie de televisión. Voces en Japonés.	86
DURACIÓN El diario pirata dura 15 horas. El resto de modos exige más tiempo.	89
DIVERSIÓN Desarrollo igual que en la primera parte y combates muy adictivos.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

Juego muy extenso y frenético que mantiene todo lo bueno de la historia original creada por Eiichiro Oda y que añade algunos elementos nuevos que le convierten en un digno sucesor. Dirigido a los fans de *One Piece*.

EL TÍO GILITO triunfó en NES en el año 1989 y ahora regresa con una reconstrucción total en alta definición.






EL DESARROLLO es el típico de la era de los 8 bits: niveles en 2D y saltos de todas las formas y colores. En total, hay siete niveles, en lugares como el Amazonas y el Himalaya.



PS3-360-Wii U-PC  ■ Plataformas ■ Capcom ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 14,99 € / 1200 ₵

DUCKTALES REMASTERED

El Tío Gilito tiene muchos años a sus espaldas, pero las arrugas no van con él. De los píxeles que lucía en NES no hay ni rastro, gracias al "lifting" que le han hecho los cirujanos plásticos de WayForward.

■ **LA SERIE PATOAVENTURAS** es una de las más queridas del universo Disney. En 1989 dio pie a un plataformas para NES que se convirtió en un título de culto, y ahora nos llega rehecho desde cero en HD. Su protagonista es el millonario Gilito McPato, que debe recorrer siete escenarios en busca de diversos tesoros perdidos, como la corona perdida de Genghis Khan. El desarrollo es tan sencillo como adictivo: dar saltos y rebotar con ayuda de un bastón. El control es fabuloso, a la altura de lo que fue en la era de los 8 bits. En cuanto a la dificultad, se ha mitigado para que sea menos frustrante, pero alguna que otra vez os tocará reempezar un nivel desde cero.

La fidelidad a la saga es genial, tanto por los personajes que aparecen (Juanito, Jorgito, Jaimito, Joe, Robopato...) como por las melodías y los diálogos (en inglés), lo que encandilará a los nostálgicos. La lástima es que apenas dura dos horas. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	91
■ SONIDO	88
■ DURACIÓN	60
■ DIVERSIÓN	94

Valoración El ejemplo perfecto de cómo recuperar un clásico del pasado. Se hace bastante corto, pero el redibujado de la aventura del Tío Gilito es excelente.

PUNTUACIÓN FINAL 89

PS3-360-PC | ZENO CLASH 2

16 ■ Acción/RPG ■ Zen Studios ■ 1 ó 2 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 15 €/1200



REGRESAMOS A ZENOZOIK para recorrer en primera persona un entorno abierto en el que enfrentarnos cuerpo a cuerpo con enemigos, buscar objetos ocultos y desentramar una historia de espada y brujería con cierto encanto. El problema es que la navegación es algo confusa (los mapas están muy limitados), los gráficos tienen muy poco detalle y las peleas, aun ingeniosas, acaban volviéndose un tanto repetitivas. Si os gustan los mundos mágicos, podéis darle una oportunidad.



Valoración Propone mecánicas de juego y una historia interesantes, pero en lo técnico está muy por debajo de la media. **59**

PS3-360-PC | NARCO TERROR

16 ■ Acción ■ Deep Silver ■ 1 ó 2 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 9,99 € / 800



RICK ES UN GUERRILLERO al más puro estilo Rambo que ha de acabar con un cártel de la droga... y rescatar a su hija secuestrada. El juego se resuelve con una mecánica clásica: con un stick movemos el personaje y con otro marcamos la dirección del disparo. Tenemos numerosos power-up y algunas zonas en las que manejamos un avión con scroll vertical. Todo el juego es un festival de explosiones y disparos bestiajos, muy en la línea de iconos del género como *Commando*, pero con una estética algo más actual.

Valoración Es muy poco original y los gráficos no son nada del otro mundo, pero su mecánica resulta fluida y divertida. **75**

Xbox 360 | BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

16 ■ Aventura ■ Starbreeze
■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 1200



DOS HERMANOS HAN DE COOPERAR con el fin de encontrar una salvación para la vida de su padre. Así arranca una aventura "tranquila", en la que hemos de combinar las habilidades de ambos hermanos (manejamos a cada uno con un stick) para escalar, abrir nuevos caminos o librarnos de algún enemigo que bloquea el paso. Todo tiene un trasfondo muy emocional, aunque es verdad que no llegamos a empatizar con unos protas algo planos.

Valoración Su desarrollo basado en puzles es ameno, aunque es corto y su planteamiento "emocional" no acaba de cuajar. **75**

PS3-360-PC | R.I.P.D. THE GAME

16 ■ Acción ■ Atlus ■ 1 ó 2 jugadores
■ Castellano (Textos) ■ 9,99 € / 800



LA PELÍCULA DE JEFF BRIDGES Y RYAN REYNOLDS se traslada a un juego en el que estos dos héroes deben acabar con los "semimuertos" en una especie de modo Horda en tercera persona. Podemos liberar algunas habilidades nuevas, pero no hay modo Historia ni ninguna otra posibilidad de juego. Si encontráis otro usuario por Internet, podéis competir con él, pero el conjunto es tan poco atractivo (¡vaya tirones gráficos) que no creemos que tengáis esa "suerte".

Valoración Decepcionantemente flojo en su jugabilidad, catálogos de juego y, sobre todo, rendimiento técnico. Meh. **40**

PS3-XBOX 360-Wii U-PC
CLOUDBERRY KINGDOM

7 ■ Plataformas ■ Pwnee Studios ■ 1-4 jugadores
■ Inglés ■ 10 € / 800

EL PLATAFORMAS más sencillo... y más difícil. En *Cloudberry Kingdom* atravesamos cortos niveles 2D con un héroe, Bob, cuyas únicas habilidades son agacharse y saltar. Cada nivel se genera desde cero, colocando plataformas y peligros de forma aleatoria pero superable. La dificultad comienza pronto a ser alta, pasa a elevadísima y alcanza lo demencial, con decenas de obstáculos cruzándose en pantalla. Hay items que cambian el tipo de salto de Bob y añaden variedad, manteniendo vivo un desarrollo arcade que acabará encontrado el límite de tu habilidad... Pero hasta entonces disfrutarás de un reto superadictivo.



Valoración Ve de A a B en niveles 2D... infernalmente difíciles y generados aleatoriamente. Un arcade adictivo y muy retador. **83**



MISIONES



LAS MISIONES DEL DLC son para disfrutar en solitario, ya que este título no incluye modo multijugador. Si tenéis el pase de temporada, os sale gratis.

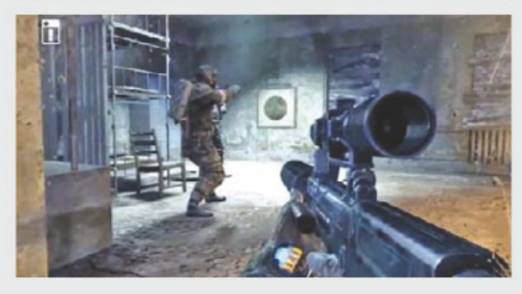
METRO: LAST LIGHT

PS3-360-PC | 4,99 € / 400 - 239 MB

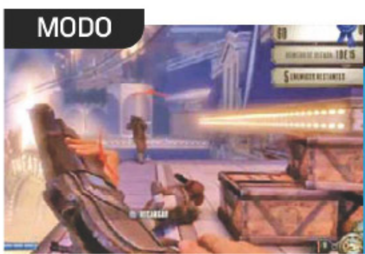
Paquete Facción

EL PRIMER PACK de contenido de la secuela de *Metro 2033* ya está disponible, y con él llegan tres misiones que protagonizan otros tantos especialistas: un francotirador, un comando y un soldado pesado. Es variado, aunque dura algo menos de tres horas y dos de las misiones son flojillas, pero la protagonizada por el comando es muy entretenida, repleta de tensión mientras buscamos artefactos con un estilo de juego que nos da cierta libertad. El hecho de no ser caro y la posibilidad de volver a localizaciones míticas del primer juego lo definen como un descargable no espectacular, pero sí muy digno.

VALORACIÓN ★★★☆☆



MODO



BIOSHOCK INFINITE

PS3-360-PC

Precio: 4,49 € / 400 - 1,4 GB

Enfrentamiento en las nubes

EL MODO HORDA hace su debut en uno de nuestros juegos favoritos. Cuatro escenarios, mejoras para comprar y objetos a desbloquear (como voxáfonos y kinetoscopios) son sus principales bazas, aunque no profundiza en lo fundamental del título: la historia.

VALORACIÓN ★★★☆☆



CANCIONES



SINGSTAR

PlayStation 3 | 1,39 € - 60 MB

Nuevos temas

LLEGAN MÁS CANCIONES al popular juego musical, tales como Rock DJ, de Robbie Williams y Hoy no me puedo levantar, de Mecano. Siguen sin resultar baratas, pero es de agradecer que el número y frecuencia de novedades sea alto para así satisfacer al "voceras" que todos llevamos dentro.

VALORACIÓN ★★★☆☆

MISIONES



INJUSTICE

PS3 - 360 | 1,99 € / 160 - 117 MB

Laboratorios S.T.A.R.

CUARENTA MISIONES adicionales para este modo ya están disponibles, y presentan una relación duración/coste muy buena. ¿El truco? Que son para cuatro personajes descargables de pago (diez misiones para cada uno de ellos), lo que ya no las hace tan baratas como parecía en un principio.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

ESCENARIO



EVERYBODY'S GOLF

PS3 - PS Vita | 2,49 € - 200 KB

Northern Fox

MUCHOS DESCARGABLES han acompañado la salida en la Store de este divertido título, destacando entre ellos un nuevo campo. A pesar de ser caro (y que debería haber sido incluido "de serie"), la ventaja es que podemos jugarlo en las dos consolas de Sony al formar parte de la plataforma Cross-Buy.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

EPISODIO



ALIENS: COLONIAL MARINES

PS3-360-PC | 9,99 € / 800 - 2 GB

Hipersueño Interrumpido

EL ÚLTIMO DLC para un título tan desaprovechado como este ya está disponible, y podemos decir que es lo más interesante de toda su campaña. Jugamos con tres personajes para enterarnos qué le ocurrió al cabo Hicks aunque, visto lo visto, el precio se nos escapa bastante.

VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Su lanzamiento para PC está a la vuelta de la esquina, y la demo ha llegado justo a tiempo para comprobar lo bien que ha quedado la adaptación del título de Konami. Con un empujoncito gráfico notable (el juego corre a 1080p y 60 frames), en la versión de prueba ya se aprecia una mejora visual sobre lo que vimos en consola, aunque hay que decir que es bastante corta al tratarse únicamente del tutorial de la aventura. Aun así, una buena muestra de lo que podemos esperar en el juego final.



PAINKILLER: H & D

Con bastante retraso respecto a la versión para PC acaba de llegar a PS3 y 360 la mezcla de reset y remake de un título de culto para muchos. El juego se ha quedado bastante desfasado en varios aspectos, pero hay que decir que la demo es larguilla y está cargada de acción a tope.



SNIPER GHOST WARRIOR 2

Casi cuatro meses después de su puesta a la venta, una demo de unos 40 minutos ha sido publicada para que podamos probar el juego. Ya sabemos que no es gran cosa y dudamos que os entusiasme, pero eso no quita que toda versión de "testeo" sea muy bienvenida.

MULTIMEDIA



LEGO MARVEL SUPER HEROES

Las distintas franquicias que se asocian con LEGO suelen salir bien paradas. En el caso de Marvel, este segundo tráiler de la resultante de mezclar piezas con héroes y villanos nos deja entrever que el título va por buen camino.



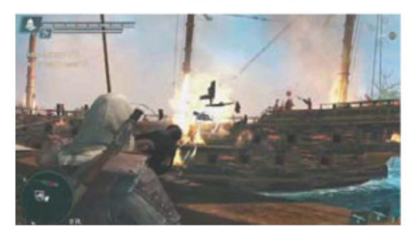
GRAND THEFT AUTO V

Ya está aquí el primer video basado en la jugabilidad. En sus cinco minutos vemos la inmensidad de acciones que podemos realizar (en las misiones y el tiempo de ocio), además de varios vehículos y opciones de personalización.



THE WONDERFUL 101

A punto de estrenarse en las tiendas, el título de Platinum Games ha visto como otro magnífico trailer nos muestra a su protagonista y las habilidades que tenemos para superar una de sus múltiples escenas de acción.



ASSASSIN'S CREED IV

Casi catorce minutos de video, sacados directamente de juego real, nos enseñan muchas de las situaciones que viviremos en este título. Vemos el sistema de combate, el mapa, los movimientos y los espectaculares abordajes.

NOTICIAS

¿MÁS BIOSHOCK? ¡POR SUPUESTO!

Ya conocemos otros dos descargables que llegarán próximamente a *BioShock Infinite*: serán dos campañas separadas, aunque bajo el nombre común de "Panteón Marino". En ellas visitaremos Rapture antes de su caída y cada una estará protagonizada por Booker y Elizabeth. Su precio individual será muy alto (12,99 € o 1200 MP), por lo que os recomendamos haceros con el pase de temporada.



DLC CALENTITO

Tres títulos han confirmado sus intenciones en cuanto a los descargables. Por un lado, a *Borderlands 2* llegarán este otoño una nueva subida de nivel y batallas con jefes finales. Por otro, el DLC de *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies* saldrá también en Europa, no sólo en Japón. Y para terminar, es factible que *Pikmin 3* reciba algún contenido extra, ya que Miyamoto así lo dejó entrever en una entrevista que concedió recientemente.

UNA DE CAL Y OTRA DE ARENA PARA Wii U

La buena noticia es que el descargable que se ofrece al reservar *Batman: Arkham Origins* en otras plataformas también llegará a la consola de Nintendo, tras las dudas que había inicialmente. Y la mala no es que *Yakuza 1 & 2 HD Edition* acabe de estrenar una demo en Japón, sino que sigamos sin tener confirmación de su salida en Europa.

TUENTI LLEGA A VITA

En una buena iniciativa, la portátil de Sony acaba de recibir la aplicación de la conocida red social española, así que podéis descargarla gratuitamente desde ya mismo para empezar a disfrutar de sus funcionalidades.

La web del mes



UN BUEN FIN

www.indiegogo.com
The Last of Us sigue inspirando proyectos. En esta ocasión, unos fans está buscando financiación para crear una película basada en el juego, para lo que se han fijado un objetivo de 10.000 dólares. Un corto de trece minutos es su presentación.



LOS MEJORES

TOP JUEGOS

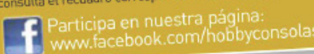
La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

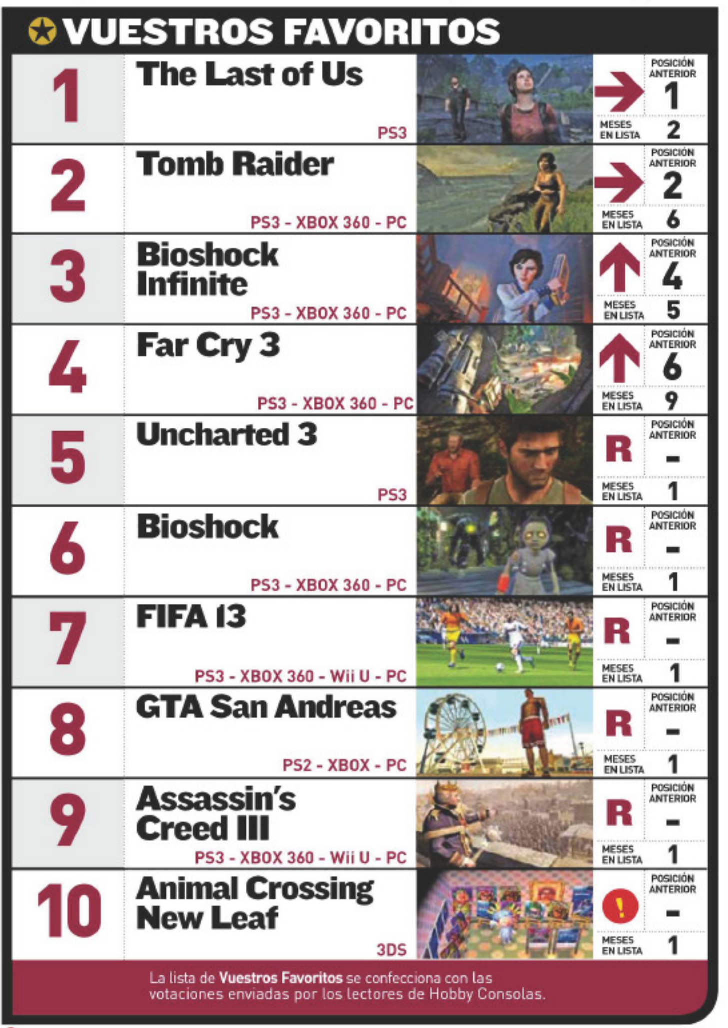
- *losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS



Pos.	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	The Last of Us	PS3	→	1	2
2	Tomb Raider	PS3 - XBOX 360 - PC	→	2	6
3	Bioshock Infinite	PS3 - XBOX 360 - PC	↑	4	5
4	Far Cry 3	PS3 - XBOX 360 - PC	↑	6	9
5	Uncharted 3	PS3	R	-	1
6	Bioshock	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1
7	FIFA 13	PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC	R	-	1
8	GTA San Andreas	PS2 - XBOX - PC	R	-	1
9	Assassin's Creed III	PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC	R	-	1
10	Animal Crossing New Leaf	3DS	!	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

!: NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS

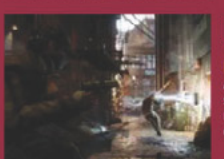


1 GTA V
PS3 - XBOX 360
Queda sólo un mes para que llegue el mayor candidato a mejor juego de la generación. Los Santos nos aguarda con las puertas abiertas.
FECHA: 17 DE SEPTIEMBRE

2 Beyond: Dos almas
PS3
La relación sobrenatural entre Jodie y Aiden será la base de la nueva aventura interactiva del estudio Quantic Dream.
FECHA: 11 DE OCTUBRE

3 Assassin's Creed IV:
PS3 - 360 - Wii U - PC - PS4 - XBOX ONE
Edward Kenway, un pirata de armas tomar, surcará las aguas del Caribe en otoño.
FECHA: 31 DE OCTUBRE

4 Metal Gear Solid V: Phantom Pain
PS3 - 360 - PS4 - XBOX ONE
El legendario Big Boss volverá a las andadas a lo largo del próximo año, con una aventura que tendrá mucho de sandbox.
FECHA: 2014



5 Watch Dogs
PS3 - 360 - Wii U - PC
PS4 - XBOX ONE
Aiden Pearce tiene preparado su potente smartphone para manipular todos los sistemas de la ciudad de Chicago.
FECHA: 21 DE NOVIEMBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... PIKMIN 3

La valoración de Hobby Consolas (nº 264) fue de 90.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Es lo que Wii U necesitaba
Gema María Sanz

"Un videojuego realmente divertido, con el que las horas se te pasan volando. ¡Ahora, quiero como mascota un Pikmin!".

NOTA 95



Wii U enseña su potencial
Javi Grille

"Es el mejor juego de Wii U en los ya nueve meses de vida de la consola y uno de los mejores títulos de los últimos tiempos".

NOTA 93



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**The Last of Us** PS3	94	**95**/100 "Una obra maestra que cualquiera debería jugar"	**38**/40 No disponible	**10**/10 "La mejor exclusividad de PS3 y un imprescindible"	**9,5**/10 "No es fácil, pero lo recordarás durante mucho tiempo"	**8**/10 "Demuestra por qué la humanidad merece sobrevivir"	**10**/10 "Es como el mejor vino, como la esmeralda más pulida"
2	**Bioshock Infinite** PS3 - XBOX 360 - PC	94	**95**/100 "Como el *Bioshock* original, te atrapa y no te suelta"	**37**/40 No disponible	**9,5**/10 "Creerás de verdad que una ciudad puede volar en el aire"	**10**/10 "La exploración de Columbia y la historia son inolvidables"	**9**/10 "Un juego estupendo, con un final que tardarás en olvidar"	**9**/10 "Columbia es al cielo lo que Rapture fue al océano"
3	**Tomb Raider** PS3 - XBOX 360 - PC	91	**93**/100 "Excelente trabajo para rescatar a Lara del ostracismo"	**38**/40 No disponible	**9,1**/10 "Un nuevo inicio que le hace justicia a un personaje único"	**9,25**/10 "Su fantástica campaña lo convierte en imprescindible"	**8,5**/10 "Es una aventura de acción de lo más impactante"	**9**/10 "Redefine a Lara Croft y la prepara para el futuro"
4	**Fire Emblem Awakening** 3DS	91	**93**/100 "De lo más satisfactorio que ha ofrecido una portátil jamás"	**36**/40 No disponible	**9,6**/10 "El mejor de su clase, obligatorio en cualquier jugoteca"	**9**/10 "Una experiencia intensa y fresca que obliga a pensar"	**8,5**/10 "Sus fascinantes personajes hacen de él una joya"	**9**/10 "Un excelente juego de estrategia, rico y muy profundo"
5	**Animal Crossing NL** 3DS	90	**93**/100 "Ser alcalde lo hace más personalizable que nunca"	**39**/40 No disponible	**9,6**/10 "¿Quién necesita la vida real teniendo este *New Leaf*?"	**8,5**/10 "Ofrece una de las experiencias más puras del mundillo"	**8**/10 "Un descarado regreso que gustará a novatos y veteranos"	**9**/10 "Una excepción a la regla de que es mejor reinventarse"
6	**Pikmin 3** Wii U	87	**90**/100 "Un juego de estrategia perfectamente adaptado al mando"	**37**/40 No disponible	**8,8**/10 "Nostálgico, evocador e ingenioso mientras dura"	**9**/10 "Adorable e imprescindible para todo poseedor de Wii U"	**8**/10 "Una satisfactoria aventura de los adorables Pikmin"	**8**/10 "Resulta muy familiar, lo cual es bueno y malo a la vez"
7	**GRID 2** PS3 - XBOX 360 - PC	85	**90**/100 "Codemasters no se cansa de hacer juegazos de coches"	**33**/40 No disponible	**8**/10 "Un juego de velocidad divertido y muy consistente"	**8,25**/10 "Buen juego, pero no es la revelación que prometía ser"	**8,5**/10 "Es una combinación excitante de arcade y simulación"	**9**/10 "Entre los mejores juegos de velocidad de la generación"
8	**Mario & Luigi Dream Team** 3DS	83	**92**/100 "El mundo de los sueños le confiere una gran frescura"	**38**/40 No disponible	**8**/10 "Imaginativo y con encanto, pero algunas ideas yerran"	**-**/10	**8**/10 "Una entretenida mezcla de plataformas y rol"	**7**/10 "Pierde respecto a su predecesor, pero logra enganchar"
9	**Company of Heroes 2** PC	80	**91**/100 "Su realismo y la influencia del clima son estupendos"	**-**/40 No disponible	**8,4**/10 "Repite muchos elementos de la primera entrega"	**8**/10 "Innova con el clima, pero no mejora a su predecesor"	**7,5**/10 "Entretenido, aunque la IA es un poco inconsistente"	**7**/10 "No es una revolución, pero sí una sólida continuación"
10	**New Super Luigi U** Wii U	78	**85**/100 "Es frenético en ritmo y divertido de principio a fin"	**34**/40 No disponible	**7,3**/10 "Su control es genial, si bien no es nada novedoso"	**8**/10 "Recicla cosas, pero Nintendo nunca falla con esta saga"	**8,5**/10 "No introduce cambios, pero es un auténtico desafío"	**6**/10 "Es desafiante, pero de Nintendo cabe esperar algo más"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Los Pikmin resucitan

Alma Wade

"Me parece genial que los Pikmin vuelvan a la vida. Es un juego original, entrañable y entretenido, digno de las nuevas tecnologías".

NOTA 93



Con el sello de Nintendo

Javi Tovar

"Vuelve una de las franquicias más únicas y especiales de la Gran N. Es un placer que se devora con gusto: fresco, colorido y divertido".

NOTA 90



El jardín de las delicias

Sergio Rodríguez

"El jardín de Miyamoto ha demostrado ser lo que prometía. Sus bellos escenarios, sus criaturas entrañables y su control son made in Nintendo".

NOTA 90



Un bombazo para Wii U

José Link Luk

"Controlar a cientos de soldaditos de colores y a tres protagonistas es toda una experiencia, aunque tiene el fallo de que es un poco corto".

NOTA 89

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

SAINTS ROW IV



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

NUEVO

PS3



Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Uncharted 3	96	29,95 €
4 Red Dead Redemption	96	29,95 €
5 Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6 The Last of Us	95	69,95 €
7 Bioshock Infinite	95	39,95 €
8 Gran Turismo 5	95	29,95 €
9 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
10 CoD: Modern Warfare 3	95	29,95 €

El juego del mes

TALES OF XILLIA

El rol japonés vuelve a estar tan en forma como en sus mejores tiempos. Aunque sea con dos años de retraso respecto a su lanzamiento en Japón, este excelente título de Namco Bandai por fin ha llegado a las PS3 europeas. Además, lo ha hecho con textos traducidos al español.

360



Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,95 €
4 Bioshock Infinite	95	39,95 €
5 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
6 CoD: Modern Warfare 3	95	29,95 €
7 Gears of War 3	94	29,95 €
8 Halo 4	94	64,95 €
9 Forza Motorsport 4	94	29,95 €
10 FIFA 13	94	29,95 €

El juego del mes

SAINTS ROW IV

La cuarta entrega de la saga de Volition ha optado por la deriva hacia la locura y el desparrame absoluto. En esta ocasión, el líder de los Saints es también el presidente de los Estados Unidos y debe hacer frente a una invasión alienígena con la ayuda de diversos superpoderes.

3DS



Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2 Resident Evil: Revelations	93	44,95 €
3 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
4 Fire Emblem Awak.	93	44,95 €
5 Animal Crossing: NL	93	39,95 €
6 Castlevania: M. of Fate	93	47,95 €
7 Mario & Luigi: D. Team	92	39,95 €
8 Monster Hunter 3 Ult.	92	47,95 €
9 P. Layton y la Máscara...	92	44,95 €
10 DK Country Returns 3D	90	39,95 €

El juego del mes

ANIMAL CROSSING NEW LEAF

La última entrega del simulador social de Nintendo se ha ganado el derecho a figurar entre los títulos estrella del catálogo de 3DS. Si aún no habéis probado lo que se siente al ser alcalde de un pueblo, ya estáis tardando mucho.

PS VITA



Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4 Mortal Kombat	92	50,95 €
5 A. Creed III: Liberation	91	49,95 €
6 Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7 Little Big Planet	90	19,95 €
8 Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9 Need for Speed: MW	90	39,95 €
10 Gravity Rush	87	19,95 €

El juego del mes

GRAVITY RUSH

El catálogo de PS Vita sigue viviendo su particular sequía, pero la portátil de Sony tiene muchos títulos que merece la pena jugar. Uno de ellos es éste, un título exclusivo que aprovecha al máximo las características de la consola, en especial el giroscopio. No dejéis de echarle el guante.

Wii U



Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
2 Call of Duty: Black Ops II	93	69,95 €
3 NBA 2K13	93	29,95 €
4 New Super Mario Bros. U	92	59,95 €
5 Mass Effect 3	92	39,95 €
6 Lego City Undercover	91	59,95 €
7 FIFA 13	91	49,95 €
8 Pikmin 3	90	47,95 €
9 Batman Arkham City	90	59,95 €
10 Darksiders II	90	59,95 €

El juego del mes

DUCKTALES REMASTERED

El mítico juego de NES ha sido reconstruido totalmente para que lo volvamos a disfrutar, casi un cuarto de siglo después. El Tío Gilito vuelve a sacar el bastón para avanzar dando saltos mientras recupera varios tesoros.

PC



Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Diablo III	98	59,95 €
2 L.A. Noire	98	19,95 €
3 Batman Arkham City	98	31,95 €
4 StarCraft II	98	39,95 €
5 Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6 StarCraft II: Heart of the...	96	39,95 €
7 Mass Effect 3	96	19,95 €
8 The Witcher 2	96	29,95 €
9 Bioshock Infinite	95	29,95 €
10 Secret of Monkey Island	95	9,99 €

El juego del mes

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED

William Carter, un agente de la CIA venido a menos, debe hacer frente a una invasión alienígena y ayudar al gobierno a ocultar su existencia. Firmado por 2K Marin, los responsables de *Bioshock 2*, el juego mezcla tiros y estrategia.

→ LOS CINCO MEJORES "REMAKES" DE...

aventuras clásicas

Hay juegos antiguos que nunca pasan de moda: por lo grandes que fueron en su momento y porque, encima, se reconstruyen.



Gamecube Descatalogado

1 RESIDENT EVIL

La primera entrega de *Resident Evil* fue uno de los mejores juegos que vieron la luz en la era de los 32 bits, allá por 1996. Posteriormente, Capcom firmó un acuerdo de exclusividad con Nintendo que incluía hacer un "*REmake*" para Gamecube del título de PS One y Saturn. Vio la luz en 2002 y nos volvía a trasladar hasta la mítica mansión de Umbrella, donde Chris Redfield y Jill Valentine conocían el horror del Virus-T.



Gamecube Descatalogado

2 METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

La obra magna de Hideo Kojima para PS One también se rehizo desde cero para Gamecube. Introdujo novedades como el necesario apuntado en primera persona.



Wii U 14,99 €

3 DUCKTALES REMAST.

Capcom ha demostrado su buen gusto por los "remakes". Tras lo que hizo con *Resident Evil*, acaba de hacer esta reconstrucción del excelente plataformas que protagonizó el Tío Gilito en NES.



PS3 - Xbox 360 - PC 24,95 €

4 SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDIT.

Esta reinvención del clásico de 1990 incluía gráficos en alta definición y la posibilidad de cambiar a la estética antigua en cualquier momento.



Xbox 360 - PS2 - Wii - PC - PSP 9,95 €

5 TOMB RAIDER ANNIVERSARY

La primera aventura de Lara Croft se lanzó en 1996 y fue readaptada diez años después. Introducía elementos nuevos, pero la esencia era la misma que en PS.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	The Last of Us	PS3
2	Bioshock Infinite	360
3	Tomb Raider	360
4	Dishonored	360
5	Castlevania: Mirror...	3DS
6	Saints Row IV	360
7	DK Country Returns	3DS
8	God of War Ascens.	PS3
9	CoD: Black Ops II	PS3
10	Ni no Kuni	PS3

Alberto Lloret

1	The Last of Us	PS3
2	Bioshock Infinite	360
3	GTA: San Andreas	PS2
4	Zelda: Ocarina of T.	3DS
5	Journey	PS3
6	Far Cry 3: Blood Dr.	360
7	Tomb Raider	PS3
8	Saints Row IV	360
9	Hotline Miami	Vita
10	Muramasa Rebirth	Vita



David Martínez

1	CoD: Black Ops II	PS3
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	The Last of Us	PS3
4	Skyrim	PS3
5	Bioshock Infinite	PS3
6	Ni no Kuni	PS3
7	Animal Crossing NL	3DS
8	Battlefield 3	PS3
9	Red Dead Redempt.	PS3
10	Tomb Raider	PS3

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	XBOX
6	Dishonored	360
7	The Last of Us	PS3
8	Heavy Rain	PS3
9	Tomb Raider	360
10	Super Mario Galaxy 2	Wii

1	The Last of Us	PS3
2	Bioshock Infinite	PS3 - XBOX 360 - PC
3	Tomb Raider	PS3 - 360 - PC
4	Black Ops II	PS3 - 360 - WII U - PC
5	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

Ahora que llegan las nuevas consolas, hemos querido despedirnos de las actuales recordando los mejores momentos de sus juegos más icónicos. ¡Además, contamos con la ayuda de cinco cosplayers que han representado algunos de ellos!



DEAD RISING

Atropellar zombis en triciclo

■ Desde 2006 ■ Sus diferentes juegos han salido en 360, PS3, Wii y PC

Juegos de zombis hemos tenido prácticamente desde que existen los videojuegos, pero nunca habíamos tenido tanta libertad para hacer con ellos lo que nos diera la gana. Con la franquicia *Dead Rising* se nos brindaron entornos abiertos, en los que podíamos diseñar nuestras armas definitivas para el apocalipsis. El gore más salvaje se mezclaba con el humor más surrealista. ¿Qué diría George A. Romero si viera que el héroe salvador del holocausto va por ahí en triciclo y con una máscara de Blanka?



MOMENTOS MEMORABLES DE ESTA GENERACIÓN



Cosplayer
Antonio Collantes

Fotógrafo
Paco Tamayo
http://pacotamayo.blogspot.com.es


HALO 3

Batallas en multijugador

■ 2007 ■ Xbox 360

Ya existía el multijugador antes, pero *Halo 3* supo darle una nueva dimensión mezclando batallas a pantalla partida y online, con armas, vehículos... Su modo Forge ha sido de lo más loco de esta generación.


TOMB RAIDER

Extraernos un hierro

■ 2013 ■ PS3-360-PC

Es solo uno de muchos momentos, pero lo elegimos como ejemplo de lo que nos ha tocado sufrir con la nueva Lara. Sacarnos un hierro del costado para intentar sobrevivir... ¡Ay, qué dolor!


UNCHARTED 2

La batalla en el hotel

■ 2009 ■ PS3

Cuando Drake se enfrentó al helicóptero y todo el hotel se vino abajo con él dentro, los jugadores nos quedamos boquiabiertos. Nunca habíamos visto unos efectos físicos y gráficos tan realistas.


SAINTS ROW 3

Pandilleros en Marte

■ 2011 ■ PS3-360-PC

Poco a poco, la saga ha evolucionado hacia un humor propio y alocado, en un constante más difícil todavía que culminó en ese acto final de *The Third* que se pitorreaba de la ciencia ficción clásica.

ASSASSIN'S CREED

Sincronizarte en una atalaya

■ Desde 2007 ■ Todas las consolas

Desde el primer *Assassin's Creed*, uno de los momentos más embriagadores y estéticos del juego tiene lugar cuando nos sincronizamos en lo alto de una atalaya. La cámara gira alrededor de la ciudad y descubrimos cómo estas consolas pueden mover entornos de una complejidad que habría sido impensable en la generación anterior.



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

El interrogatorio en el baño

■ 2006 ■ PS3-360-Wii-PC

También salió en las consolas de generación previa, pero solo en las nuevas pudimos disfrutar en todo su esplendor de la crudeza de esta escena, en la que Sam torturaba a un "pringadillo" en un baño para sonsacarle información. Los juegos de cámara y los modelos de personajes eran algo inaudito.



COD MODERN WARFARE

El disparo a distancia en Prypiat

■ 2007 ■ PS3-360-Wii-PC

Con *Modern Warfare*, la saga *COD* se reinventó y enamoró a millones de jugadores en todo el mundo. Tuvo muchos "momentazos", pero pocos tan memorables como este, en el que debíamos infiltrarnos, compensar el efecto coriolis, tener en cuenta el viento... ¡Debíamos abatir a Zakhaev!



LEFT 4 DEAD

Cooperar para matar zombis

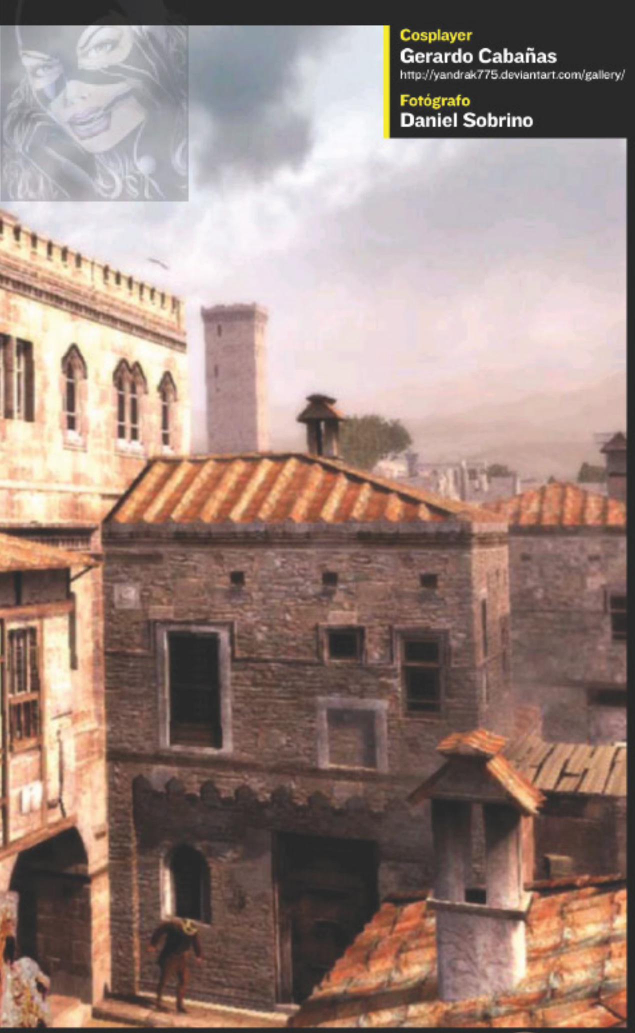
■ Desde 2008 ■ 360-PC

Nunca antes se había mezclado el terror con el juego cooperativo de una forma tan efectiva. Distribuirnos a 4 bandas online para sobrevivir frente a los zombis era una experiencia tan brutal... que nadie vio venir su éxito. Se trajeron pocas unidades y el juego se agotó en un "plis".



Cosplayer
Gerardo Cabañas
http://yandrak775.deviantart.com/gallery/

Fotógrafo
Daniel Sobrino





GRAND THEFT AUTO IV

¡Nico, my cousin, you are here!

■ 2008 ■ PS3-360-PC

Tras las estupendas sensaciones dejadas por *GTA San Andreas*, todos estábamos expectantes por llegar a Liberty City en versión next gen. Lo primero que vimos en *GTA IV* fue a nuestro excéntrico primo dándonos la bienvenida. Menuda aventura nos esperaba...



PREY

Atravesar un portal

■ 2006 ■ PS3-360-PC

Antes de que *Portal* llegara al gran público, el casi desconocido *Prey* mostró efectos de portales dimensionales que parecían magia. ¡Hasta pasábamos por ellos boca abajo!



RED DEAD REDEMPTION

Cruzar la frontera

■ 2010 ■ PS3-360

No hemos querido poner el final del juego, por no "spoilear", así que elegimos el segundo gran momento: llegar cabalgando a México mientras suena esa embriagadora "Far, Far Away" de José González.



LIMBO

Asimilar qué está pasando

■ 2010 ■ Xbox 360

Todo el juego está diseñado para hacernos sentir confusión, pero sin duda su final se llevó la palma al dejarnos dándole al coco con lo que había sucedido. Lo mejor es que cada uno saque sus interpretaciones...



DEAD SPACE

La llegada a la Ishimura

■ 2008 ■ PS3-360-PC

Para cuando llegó, *Dead Space* ya tenía fama de ser terrorífico. El comienzo del juego, en el que llegamos a la amenazadora nave Ishimura, bastaba para ponernos los pelos de punta.



PORTAL

Ser insultado por GLaDOS

■ Desde 2007 ■ PS3-360-PC

Portal es genial, pero la guinda es esa inteligencia desquiciada, sarcástica y traicionera llamada GLaDOS. Sus insultos eran una obra de arte de la retórica. Nunca nos hizo tanta gracia que nos faltaran al respeto.



FALLOUT 3

Volar Megatón

■ 2008 ■ PS3-360-PC

La libertad de elección es una de las características de *Fallout*. Posiblemente el momento que mejor lo representa es este, en el que podíamos eliminar decenas de almas por un poco de pasta.

Cosplayer
Irene Rubia
iamchipi.deviantart.com

Fotógrafo
Jonathan Duran
jonathanduran.deviantart.com

Edición
Florencia Sofen
whitemelon.deviantart.com

BIOSHOCK

Cosechar a una Little Sister

■ 2007 ■ PS3-360-PC

Este juego volvió a poner de moda el concepto de las decisiones morales. Los momentos en los que debíamos decidir si cosechar (matar, en definitiva) a las Little Sisters o salvarlas tenían diferentes repercusiones en el juego, pero sobre todo puso en nuestra cabeza dilemas éticos que nunca antes nos habíamos planteado en un videojuego.



BATMAN ARKHAM CITY

Sobrevolar por primera vez Gotham

■ 2011 ■ PS3-360-PC

Batman es molón pase lo que pase, pero lo que logró Rocksteady con este juego llegó a un nuevo nivel. Lanzarnos desde un edificio, desplegar las alas y sobrevolar la oscura y retorcida ciudad de Gotham era una experiencia incomparable, sobre todo porque había tantas cosas por hacer...



THE LAST OF US

La relación de Joel y Ellie

■ 2013 ■ PS3

No es un momento exacto (mejor, dicho, no queremos contar uno exacto), sino todo el juego lo que merece ser destacado. La relación cada vez más afectuosa entre los dos supervivientes va calando poco a poco en nuestro corazón gamer, hasta que... bueno, ¿os lo habéis pasado ya?



GUITAR HERO 2

Tocar la canción Free Bird

■ 2007 ■ Xbox 360

La franquicia *Guitar Hero* requería cierta disciplina y sacrificio, sobre todo con canciones tan mastodónticas como el "Free Bird" de Lynyrd Skynyrd. Más de 9 minutazos de canción frenética que parecía imposible de tocar. Hasta el propio juego intentaba disuadirnos de intentarlo...



Cosplayer
Uxi Parapara
www.facebook.com/uxipara

Fotógrafo
José Ángel Mena
www.joeymena.com

SKYRIM

Lanzar un Fus Ro Dah

■ 2011 ■ PS3-360-PC

Qué juego tan impactante este *Skyrim*. Toda la fuerza de la saga *Elder Scrolls* (y, de paso, nuestro tu'hum) se concentró en un único grito capaz de lanzar por los aires a casi cualquier enemigo. ¿A que nunca os habíais sentido tan poderosos como cuando lo lanzasteis?

ZELDA SKYWARD SWORD

Montar en el pelícaro

■ 2011 ■ Wii

Tirarte desde un acantilado, silbar mientras caes a toda pastilla y ser recogido por un barrido del pelícaro era una sensación vibrante que ningún otro Zelda proporcionaba. Y lo mejor venía luego: ¡a volaaar!

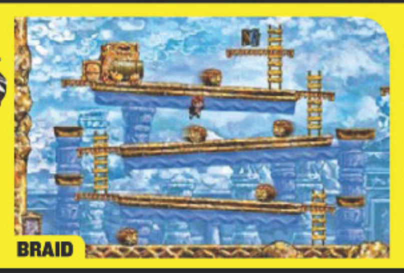


DARK SOULS

El dragón en el puente

■ 2011 ■ PS3-360-PC

Hay muchos otros momentos puñeteros para escoger, pero este duelo se lleva el premio al más difícil y duro, quizá de todo el juego. Y aun así, disfrutábamos muriendo una y otra vez. Qué raros somos...



BRAID

Jugar con el tiempo

■ 2008 ■ PS3-360-PC

Lo de congelar, avanzar o retroceder el tiempo no era nuevo, pero ningún juego supo aplicarlo a los puzles de una forma tan efectiva (y compleja) como *Braid*. Ay, que comeduras de coco nos dimos con él.



BAYONETTA

Guillotinar a un ángel

■ 2010 ■ PS3-360

Si por algo nos gusta esta bruja es porque es más chula que un ocho. Tanto, que era capaz de cercenarle la cabeza a algo tan sagrado como un ángel. Bueno, la verdad es que ellos se las traían también...



GEARS OF WAR

Usar el botón contextual

■ 2006 ■ 360-PC

Hoy estaremos muy acostumbrados a ponernos a salvo al pulsar un botón junto a una cobertura, pero ese concepto lo popularizó este juego. Parecía la evolución natural de los controles.



GRAN TURISMO 5

Correr en Madrid

■ 2010 ■ PS3

El realismo propio de la franquicia, puesto al servicio de un circuito patrio. Manejar megabólidos en mitad de la Gran Vía madrileña fue un sueño cumplido para muchos... aunque fuera virtual.



Cosplayer
Patricia Jiménez
http://www.flickr.com/photos/96237368@N04/

Fotógrafo
Francisco Tamayo
http://pacotamayo.blogspot.com.es/

MIRRORS EDGE

Practicar parkour

■ 2008 ■ PS3-360-PC

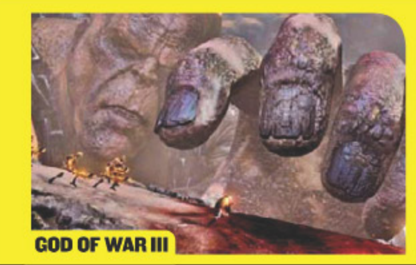
La obra maestra/juego de culto de DICE no fue el primer título en recrear las habilidades de los traceur (en eso se les adelantó Ubisoft con *Prince Of Persia: Las Arenas del Tiempo*), pero nadie había plasmado con tanto realismo el vértigo del parkour hasta la llegada de Faith. La cámara en primera persona hizo que tragáramos saliva la primera vez que saltamos entre azoteas, por no hablar de su estética...


BIOSHOCK INFINITE

Cara o cruz

■ 2013 ■ PS3-360-PC

La ciudad flotante de Columbia nos ha dejado anonadados este año en *Bioshock Infinite*, igual que la presencia de los hermanos Lutece durante buena parte de la aventura, con guiños que cobran sentido a medida que nos acercamos al final. ¿Qué es esta moneda?


GOD OF WAR III

La batalla contra Cronos

■ 2010 ■ PS3

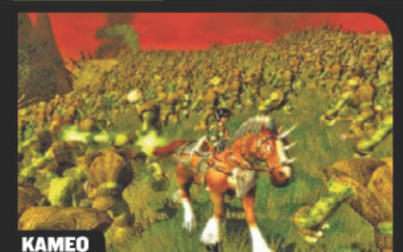
El combate contra el titán Cronos mostró, como ningún otro momento en la saga, el tono épico de la odisea de Kratos al enfrentarle a un enemigo del tamaño de una montaña. Inolvidable...


MASS EFFECT 3

La decisión final

■ 2012 ■ PS3-360-Wii U-PC

Los odiarais o adorarais, lo que está claro es que esos últimos momentos de *Mass Effect 3* no dejaron indiferente a nadie, incendiaron las redes sociales... y provocaron que Bioware creara un nuevo "ending".


KAMEO

Mil enemigos a la vez

■ 2005 ■ 360

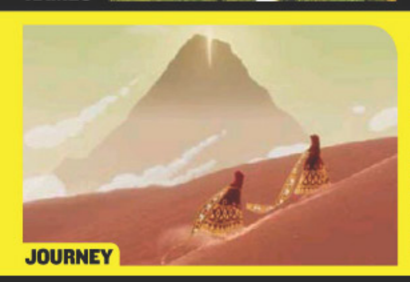
La mítica Rare no ha gozado de demasiadas oportunidades en Xbox 360, pero fue una de las primeras en mostrar el músculo que encerraba la consola de Microsoft, con momentos como éste.


SUPER MARIO GALAXY

Saltar de un planeta a otro

■ 2007 ■ Wii

Miyamoto hizo que Mario emulara al Principito, saltando de un pequeño planeta sin que tuviera que preocuparse por detalles tan nimios como la falta de oxígeno. Tan irreal como mágico.


JOURNEY

Llegar a lo alto de la montaña

■ 2012 ■ PS3

Journey es, y será siempre, una de las experiencias más emotivas que se puede encontrar en una consola, un viaje vital con un mensaje que no deja nadie indiferente. ¿Qué significa para ti la montaña?


STREET FIGHTER IV

Ejecutar un hypercombo

■ 2009 ■ PS3-360-PC

La legendaria mecánica 2D de sus predecesores se rompía durante unos segundos con estos espectaculares ataques especiales, en los que los cambios de cámara aportaban un dramatismo extra.


HEAVY RAIN

Perder a nuestro hijo

■ 2010 ■ PS3

David Cage no tuvo reparos en explotar uno de los miedos primordiales de los padres en una secuencia de lo más angustiosa. Un bug, registrado en Youtube, provocó un meme de lo más gracioso.


WiiMOTE-Wii

La primera partida con Wiimote-Wii

■ 2006 ■ Wii

Nintendo volvió a revolucionar la industria del videojuego, obligando a millones de jugadores a levantarse del sofá y tomar un rol mucho más activo delante del televisor.


SUPER SMASH BROS BRAWL

Mario vs Sonic vs Snake

■ 2008 ■ Wii

Mario y Sonic pudieron dirimir a puñetazos la rivalidad de los tiempos MegaDrive/SNES en un enfrentamiento que añadió otro contendiente no menos sorprendente: Snake. Tres iconos para un duelo mítico.


METAL GEAR SOLID 4

Old Snake vs Liquid Ocelot

■ 2008 ■ PS3

Solemos abusar del término "épico", pero no hay mejor manera de describir la pelea final entre Snake y Ocelot, concebida como un guiño al momento cumbre del primer *Metal Gear Solid*.


NO MORE HEROES

Salvar la partida en el retrete

■ 2008 ■ Wii

Nada de lo que surge de la mente de Suda 51 debería sorprendernos, pero lo de grabar partida sentado en el trono ha pasado con toda justicia a los anales de la industria del videojuego. En su paso por España para presentar el juego, Goichi Suda incluso hizo las entrevistas sentado en un W.C. Un coloso.



LA REVOLUCIÓN DEL JUEGO ANDROID

Con OUYA, GameStick y otras propuestas similares, Android está listo para cambiar el mundo de los videojuegos para siempre.

¿TE GUSTA EL MUNDO ANDROID?

Este reportaje ha sido realizado por la revista Android Magazine. Búscala cada mes en tu quiosco por solo 3,95 €.



Estamos a punto de entrar en una nueva era de los videojuegos con las próximas consolas, PS4 y Xbox One. Ninguna está libre de polémica, pero con su llegada irrumpe en el mercado una nueva ola de juegos y tecnología pionera. No obstante, el mercado de los videojuegos ya no está dominado exclusivamente por estos capos de las consolas. Cada vez hay más personas que se pasan a los smartphones para saciar su sed de juego. Una reciente encuesta del líder de análisis, Geekaphone, asegura que para finales de 2015 la industria de los juegos para móviles valdrá cerca de los 55 millones de dólares. Es un montón de dinero, sin duda, y demuestra que hay más empresas, aparte de Microsoft, Sony y Nintendo, compitiendo por el control de tu sala de estar. "El crecimiento del sector de juegos móviles tradicionales ha sido excelente para el sector, y el que desarrolladores independientes puedan crear algo con un presupuesto mínimo y lanzarlo a un mercado de código abierto como la tienda Android ha sido bueno también para la telefonía", comenta Matthew Sakey, analista de juegos. "Los juegos para móviles cada vez serán más potentes, la tecnología mejorará y su rentabilidad aumentará." El juego es ahora una industria de miles de millones de euros, con proyectos ambiciosos y títulos AAA que salen al mercado regularmente. Con esta cifra de dinero y el aumento constante en la calidad de la tecnología y nuevas ideas, la brecha entre consola y móvil puede reducirse en breve.

Superando estereotipos

Los juegos para móviles han recorrido un largo camino desde *Snake* para el Nokia 6110 hasta el día de hoy, donde todos los días aparecen juegos nuevos en Google Play. No importan tus preferencias, desde simuladores de carreras a juegos de acción, la variedad en Android es inigualable, sin importar la plataforma con la que se compare. Esta variedad se abre también para un nuevo tipo de jugador, y destruye los estereotipos que han afectado a la industria durante años. Scott Dodson, profesor titular de Diseño de Juegos en DigiPen Institute comenta: "Ya no puede decirse que los videojuegos sean una practica masculina de jóvenes que se desarrolla en casa y en solitario. Las mujeres igualan o superan a los hombres en algunos títulos sociales populares, y las edades medias siguen aumentando. Esta tendencia probablemente continúe en el futuro y en la próxima generación de consolas de videojuegos".

> "Llegará el día en que tengamos en el bolsillo algo tan potente como una PS3 o una Xbox 360"

Los juegos para móviles están dirigidos al mercado familiar, y la tienda Google Play está a la vanguardia de estos avances, recomendando muchos títulos que se incluyen en esta categoría. Con esta estrategia, toda la gama de juegos para descarga ha crecido diez veces, apareciendo en la tienda de Google Play como descargas gratuitas más de la mitad de los juegos más vendidos.

Aunque los usuarios realizan muchas compras de apps, estos títulos son los que más atraen su atención, y este modelo lo han adoptado incluso algunos juegos para consolas, como el gratuito *Spartacus Legends*. La investigación realizada por IHS desvela que debido a la popularidad del modelo freemium se espera que, a finales de 2015, los ingresos en apps de estos juegos lleguen a los 5.600 millones. La razón de que muchos desarrolladores hayan decidido adoptar un modelo freemium para sus juegos se debe en parte al alto nivel de piratería que se produce en Android. Algunos de los juegos más queridos de este sistema operativo se lanzaron al mercado como títulos de pago, pero debido a los altos índices de piratería, se relanzaron como juegos gratuitos, aunque aumentando los precios de los paquetes de pago desde la aplicación para equilibrar la inversión. Este modelo no gusta a muchos, pero hasta que no se establezca un compromiso sobre precios, los jugadores de Android tendrán que pagar para desbloquear más contenidos en sus juegos supuestamente gratuitos.



El precio es justo

En un momento en el que el sector se dirige a una nueva ola de consolas Android, ¿pueden estos juegos desafiar con garantías a sus homólogos de las consolas y hacerse con el control de tu televisor? Actualmente, los dos dispositivos que atrapan la mayor atención son OUYA, una pequeña caja que te permite probar cualquier juego antes de comprarlo, y

Más consolas Android en camino...

Estos dispositivos de juego Android estarán con nosotros antes de que finalice el año:

Shield
Fecha de lanzamiento: **Septiembre 2013**
Precio: **249€**



Shield, de NVIDIA, combina la comodidad de un pad de consolab y los juegos para móviles. Incorpora el potente chip Tegra 4 y una pantalla Retina de cinco pulgadas. Lo más destacado es su capacidad para hacer streaming desde tu PC, y trasmitir la colección de PC a este dispositivo, aunque esta función estará en fase BETA en el lanzamiento.

GamePop
Fecha de lanzamiento: **Finales 2013**
Precio: **129€ + 6,99€ (suscripción mensual)**



BlueStacks, que ya lanzó apps Android para PC con Windows, ha creado GamePop. La consola en sí es un centro para la transmisión de juegos desde la tienda Google Play, además de ofrecer varias exclusivas. Se comprometen a ofrecer juegos a un precio más barato que la competencia, con una suscripción mensual necesaria para seguir jugando.

Project M.O.J.O
Fecha de lanzamiento: **Finales 2013**
Precio: **no decidido**



M.O.J.O, de Mad Catz, parece incluir en un único paquete lo que ofrecen GamePop y Shield. Se rumorea que la consola incorpora acceso total a varias tiendas de apps y permite realizar streaming desde tu PC. Además de la consola, Mad Catz va a lanzar una amplia gama de accesorios compatibles para hacer de M.O.J.O. la consola de juegos móviles más potente de esta generación. ¿Lo conseguirá?

Análisis de la consola Android OUYA

¿Una consola normal o el sueño de un "hacker"? Analizamos el dispositivo



Con 8,5 millones de dólares en financiación online y una extensa campaña de marketing que compite con las de sus homólogos de las consolas, OUYA es, sin duda, el pionero de la nueva generación de consolas de juegos para Android. Al abrir la caja de OUYA verás una pequeña caja plateada junto a un atractivo mando. Tanto el controlador como la consola son muy ligeros, pero ambos mantienen un buen diseño y estética. En la parte trasera de la consola se incluyen varios tipos de puertos con diferentes opciones de conectividad, que van desde el inevitable puerto de alimentación estándar, a un conector USB, otro micro USB y un puerto HDMI. Debido al pequeño tamaño de la consola, ver conectados tanto el cable de alimentación como el HDMI resulta "monstruoso". Para encender la consola por primera vez, necesitas sincronizar el mando y la consola. El proceso es muy

GameStick, un stick HDMI que te permite disfrutar de lo mejor que ofrece el entorno móvil. La demanda de este tipo de consolas es obvia, ya que OUYA logró recaudar más de 8 millones de dólares en fondos vía Kickstarter, y asegurar miles y miles de reservas anticipadas. GameStick no ha alcanzado el mismo nivel de éxito en cuanto a financiación, aunque sí recibió multitud de pedidos anticipados en Amazon. Con tantos consumidores deseando este tipo de consolas, Jasmine Henry, editor jefe de J Station X, cree que el lanzamiento de estas consolas móviles es algo bueno: "A cualquier jugador nos encanta poder elegir y la competición entre OUYA y GameStick podría animar a las grandes empresas como Sony y Microsoft a diversificar su oferta y elevar el listón. El crecimiento de los juegos móviles es algo muy positivo". Otra ventaja clave sobre la competencia, en el caso de OUYA y GameStick, es su precio. Por 99€ y 79€ respectivamente, representan una fracción de lo que los consumidores tendrán que pagar por Xbox One y PS4. En una época en donde hay que apretarse el cinturón, estos precios "reducidos" significan mucho para el jugador convencional.

También la diferencia en el precio de los juegos es sorprendentemente desigual. Actualmente algunos de los mejores títulos de juegos móviles cuestan menos que una chocolatina, mientras que sus homólogos para consola están pidiendo a los usuarios 50 euros por su copia...

Cary Boring, desarrollador de Gravestompers, piensa que la inversión en juegos para móviles es una apuesta ganadora para todos: "Los desarrolladores independientes pueden darse a conocer en la gran pantalla con consolas como OUYA. En las consolas de juegos Android se puede comprar un juego entretenido por solo 1,99€. Es una situación beneficiosa para consumidores y para pequeños desarrolladores". Aunque la diferencia de aspecto inicial puede hacer pensar que el juego móvil está todavía a años luz de distancia, al final hay que evaluar la calidad del juego que se recibe a cambio. Con muchos títulos AAA no sólo obtienes la experiencia para un jugador, sino también un apasionante modo online para jugar con tus amigos a través de Internet. Aunque existe ya una amplia selección de juegos móviles que ofrecen ambos modos de juego en el mismo paquete, la experiencia en general está todavía lejos de la que ofrecen sus "hermanos mayores" para consola. Hasta que se cierre esta brecha que los separa, los juegos móviles no podrán justificar un precio mayor.

Consolas vs móviles

¿Cómo han evolucionado los juegos para móviles y consolas en los últimos 20 años?

Año	Móviles	Consolas
1993		
1994		Se lanzan PlayStation y Sega Saturn
1996		Se anuncia Game Boy Pocket, de Nintendo
1997	Snake preinstalado en el Nokia 6110	Se lanza el primer juego Pokemon
1999	La tecnología WAP inicia los juegos multijugador en móviles	
2000		Se lanza Playstation 2, acumulando unas ventas totales de 150 millones de unidades
2003	N-Gage reduce la brecha entre móviles y consolas	
2004	N-Gage es un "desastre financiero descomunal" – sólo vende 3 millones de unidades	Se lanza Nintendo DS
2005		Lucha por el mercado entre PS3 y Xbox 360
2007	Se lanza la App Store de Android con muchos juegos	*GTA* se convierte en la saga más exitosa de la historia
2008	Apple estrena su Game Center	



de 99€ que quiere convertirse en el centro "para todo" de tu salón

fácil y también existe una opción para sincronizar hasta tres controladores al mismo tiempo. A continuación, necesitas completar un proceso de ajuste algo largo, con un par de actualizaciones online incluidas, antes de que puedas empezar a jugar. Incluso antes, tendrás que crear una cuenta y accederás a una pantalla para introducir los datos de tu tarjeta de crédito (o débito). No hay manera de evitar este paso, ya que es obligatorio introducir estos datos antes de poder acceder al menú principal de OUYA.

Una vez completada la configuración, accederás a la pantalla principal, que se extiende en diferentes secciones para que te sea más fácil encontrar y jugar a los juegos que quieras. A pesar de que la oferta actual de juegos no se acerca a la cantidad prometida originalmente, la selección es lo suficientemente variada para mantenerte interesado. Están presentes casi todos los géneros y dispones de una versión de prueba de cada título para que lo pruebes antes de realizar la compra. Los precios varían de un juego a otro, pero incluso algunos de los títulos más caros cuestan menos que los juegos de la tienda Google Play. Después de descargarte un juego pronto descubrirás el principal problema de OUYA: el retardo. Cualquier acción que ejecutas desde el mando a menudo se retrasa unos preciosos segundos antes de tener su réplica en pantalla. Es un problema real y, fundamentalmente arruina la experiencia de juego para sus usuarios. Entre los más o menos 40 juegos que probamos en OUYA, se produjo retraso en un gran número de ellos. Suponemos que se corregirá, pero... depende de los desarrolladores. En cualquier caso, la gracia que salva a OUYA es que, al ser Android, siempre se puede hackear el sistema (no está "cerrado", se puede cacharrear). Ya hay una comunidad produciendo apps y otros contenidos para OUYA. Muchos de estas apps se pueden encontrar en la propia tienda de apps, como emuladores de viejas máquinas recreativas y ordenadores, o incluso completos reproductores de medios, como XBMC, que tambien funciona sin fallos y actúa como una pasarela para hacer streaming de diversos archivos multimedia a través de la diminuta consola. Profundiza un poco más y te darás cuenta de que es posible añadir ClockworkMod a OUYA, abriendo nuevamente más puertas para ti. La lista de hacks y personalizaciones está creciendo a un ritmo verdaderamente alarmante, y sólo es cuestión de tiempo que veamos apps como Netflix y Gmail llamar a su puerta.

OUYA se ha visto empañada con problemas que evitan recomendarla como un consola de juegos de obligada adquisición, pero por 99€ muchos pueden hacer la inversión por la enorme variedad de oportunidades de hacking disponibles, con una creciente comunidad de desarrolladores listos para sacar mucho más de las tripas de esta pequeña caja.

Rendimiento

Diseño

Características

Calidad/Precio

Veredicto

Le falta calidad como consola de juegos, pero será personalizable...

Tener los mejores títulos

Al margen de la oleada de nuevas consolas que aparecen en el mercado, también es necesaria una selección de juegos de gran calidad. El desarrollo de juegos para smartphones ha evolucionado enormemente en los últimos años, en parte gracias a dispositivos de mejor calidad, pero también al dinero que se invierte en ellos. Desarrolladores de renombre, con Sega y EA a la cabeza, se han centrado en la plataforma Android lanzando algunas de sus series más queridas en la plataforma móvil. Ahora los usuarios pueden disfrutar de sagas como *Sonic*, *The Sims* y *Mass Effect* directamente en sus smartphones. Los cambios son tan grandes que estas empresas no solo adaptan estos títulos a la plataforma, sino que además crean títulos únicos para este nuevo mercado. "Las franquicias más sólidas son una buena manera de probar nuevos productos, y todas estas consolas móviles necesitarán títulos de renombre para llamar la atención de sus futuros clientes", dice Matthew Sakey. "Los editores que poseen los derechos de propiedad intelectual de títulos como *Mass Effect* y *Sonic* usarán a desarrolladores móviles de confianza para crear ports (adaptaciones) y nuevos juegos

> "Puedes comprar un juego Android por solo 1,99 €. La nueva generación de juegos de consola estará cerca de los 50-70 €. La diferencia es, simplemente, enorme"

2009 — Se lanza *Angry Birds* y se descarga 1 millón de veces en una semana

2010 — El control de movimiento Kinetc de Microsoft vende 8 millones de unidades en 60 días

2011 — Se lanza Sony Xperia Play con diversidad de críticas

2012 — *Mass Effect* y *GTA* llegan a los dispositivos Android

2013 — Se lanzan OUYA, GameStick y consolas portátiles dedicadas

2013 — Se anuncia el lanzamiento de Xbox One y PlayStation 4

2014



basados en las franquicias existentes, que luego generarán a su vez versiones de pago superiores ofreciendo lo que estas consolas pueden hacer."

Hay que tener en cuenta los títulos de bajo presupuesto que han llegado de desarrolladores en gran parte desconocidos, pero que han demostrado ser éxitos increíbles. *Angry Birds* es un ejemplo evidente de un juego que ha roto gran cantidad de moldes, y ahora se puede encontrar en un sinfín de versiones y centenares de productos de merchandising. Estos juegos son, para muchos, los que están realmente impulsando Android en su misión de convertirse en un contendiente serio en el mundo de los videojuegos, y sin títulos como *Angry Birds*, *World of Goo* y *They Need to be Fed*, no veríamos títulos AAA en nuestros smartphones Android.

A la zaga

Así que estas nuevas consolas sin duda cubren los mercados informales y familiares, pero ¿qué pasa con el jugador más serio, las personas que viven y sienten los juegos, y que realmente quieren estar al día de todo lo que se cuece en este mercado? ¿Es suficiente para dar el paso y cambiar a una consola mucho más pequeña? Lo más importante son las diferencias en el hardware. "Las consolas son unidades grandes, con espacio para componentes adicionales, ventiladores y discos duros. Las unidades móviles, en comparación, tienen un espacio limitado para el procesador, el chip gráfico o la memoria RAM, pero lo complicado es encontrar la manera de refrigerar todos esos componentes", dice Robert Kinder, director de marketing de Jagex. "Obviamente, la brecha se está cerrando y estamos viendo como la tecnología móvil puede acercarse al hardware de las consolas que llevan ya 8 años en el mercado, aunque la brecha volverá a abrirse con el lanzamiento de Xbox One y PS4. Lo mismo puede decirse de la calidad general de los juegos disponibles. Títulos como *Angry Birds* se han convertido en éxito e incluso se han sacado versiones para consola, pero el mercado carece, de momento, de juegos que ofrezcan historias y un desarrollo de los personajes al mismo nivel.



TOP 10 juegos móviles con calidad "consola"

Hay muchos juegos fantásticos en la tienda Google Play, pero aquí están los diez que más se acercan a los de consola...

1



N.O.V.A. 3
Con excelentes gráficos, un modo de campaña que se expande y buenas opciones online, se acerca mucho a la calidad de consola.

2



Online RPG Avabel
No hay muchos juegos de rol de consola que puedan competir con Avabel, por la cantidad de misiones y lugares que incluye.

3



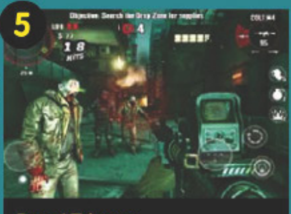
Grand Theft Auto: Vice City
Celebrando su décimo aniversario, el port de *GTA: Vice City* a Android es tan auténtico, si no mejor, que su homólogo de consola. Es un imprescindible.

4



Asphalt 6
Con increíbles gráficos y una variada selección de coches, *Asphalt 6* está a la cabeza de los juegos de carreras en la tienda Google Play.

5



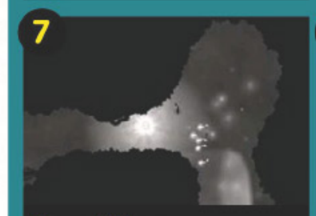
Dead Trigger
Dead Trigger es el primero de su especie, un shooter subjetivo único, repleto de zombies, que utiliza un control similar al de consola y con muchos desafíos.

6



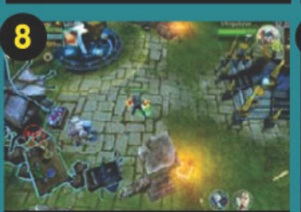
Mass Effect: Infiltrator
Aunque no tiene mucho que ver con las versiones de consola de *Mass Effect*, *Infiltrator* es un juego sólido que recupera varios personajes conocidos de la saga.

7



Hero of Many
Este juego intrigante utiliza imágenes minimalistas y una hermosa banda sonora para producir algo que la 360 y la PS3 simplemente no tienen.

8



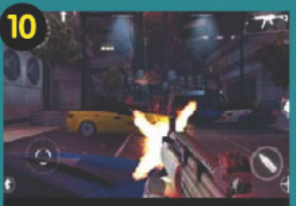
Order & Chaos Online
El modo multijugador es su fuerte, ya que puedes competir con jugadores de todo el mundo para conquistar un reino invadido por monstruos.

9



Dead Space
Cuando se trata de crear una atmósfera terrorífica con horribles mutantes (llamados necromorfos), nada mejor que la acción en tercera persona de *Dead Space*.

10



Modern Combat 4
La "respuesta Android" a *Call of Duty* es una clara ganadora. La cuarta entrega de esta franquicia ofrece una gran historia y opciones multijugador fiables.



GameStick: pequeña pero grandiosa

La verdadera definición de la portabilidad

El principal competidor de OUYA por el control de tu sala de estar se presenta en forma de GameStick, una interfaz al estilo de memoria USB que se conecta directamente al puerto HDMI de tu televisor. Una vez conectados, la interfaz personalizada de GameStick se carga y podrás navegar por una selección de juegos disponibles. Para su lanzamiento, GameStick cuenta con 100 juegos listos para su descarga, con precios que van desde 99 céntimos hasta 5€. La selección es buena, pero a pesar de contar con títulos originales, muchos de sus juegos ya están disponibles en otras plataformas. GameStick también viene con el servidor multimedia XBMC, y hay planes para integrar otros servicios de comunicación como Netflix.



Además de la llave HDMI, incluye un controlador Bluetooth que es un poco más grande que el propio stick, y cuenta con cuatro botones de acción, dos botones traseros, un D-Pad decente y dos sticks analógicos. Para algunas personas puede que sea demasiado pequeño, pero nosotros no tuvimos ningún problema en usarlo. En el centro del mando hay una variedad de controles y un LED que te permite saber el nivel de carga del controlador, pero no está de más saber que obtendrás unas 30-40 horas de uso por cada carga.

GameStick incluye una ranura para tarjetas micro SD para los que quieran cargar apps en el dispositivo. La memoria interna sólo incluye 8GB, pero se puede ampliar con hasta 32GB más. La unidad funciona con una CPU ARM A9 de doble núcleo y una GPU Malí 400, que hace que la mayoría de los juegos se ejecuten bien. Hay muchas cosas que nos gustan de GameStick, desde el diseño a su funcionalidad. La actual generación de juegos disponible no será del agrado de todos, pero PlayJam ha asegurado a sus usuarios que añadirán regularmente nuevos contenidos. Pudiendo además reproducir tus propios contenidos, y con la promesa de que en breve se añadirán nuevos servicios, GameStick es un candidato a convertirse en la mejor consola Android de la actualidad.

Rendimiento

Diseño

Características

Calidad/Precio

» Veredicto

Su experiencia sólida hace de GameStick un ganador real

Donde usuarios de PS3 y Xbox 360 disfrutan de títulos como *Skyrim, Far Cry 3* o *Mass Effect*, los jugadores hardcore no encontrarán el mismo nivel de inmersión en sus móviles. Hay títulos móviles que pueden superar a los de la consola por precio, pero son demasiado pocos y todavía están lejos. La diferencia de calidad se reduce a un puñado de razones, la primera, según Matthew Sakey, son los presupuestos involucrados en estos títulos: "las consolas tradicionales y juegos de PC en su mayoría se desarrollan en entornos "AAA", con equipos grandes, grandes presupuestos, grandes títulos. Ese no es el caso de la mayoría de juegos móviles. Así que la calidad va a la zaga, simplemente por falta de recursos".

Mientras que un desarrollador puede gastar unos pocos miles de euros para llevar su juego a Google Play, los grandes desarrolladores de las consolas como EA y Bethesda juegan con millones de euros para llevar sus títulos AAA al mercado, aunque esto no significa que presupuestos pequeños no puedan producir buenos títulos como es el caso de *Shadowgun* y *Dead Trigger*.

La nueva generación

El crecimiento de la industria de los juegos móviles es increíble y la forma en que hemos visto Android siempre a la vanguardia es una buena noticia para este sistema operativo. Tanto OUYA como GameStick están allanando el camino para una nueva generación de consolas, y las cifras por ahora son buenas (OUYA se ha agotado, pero la de juegos está siendo "lenta", con solo 2000 descargas de pago en los juegos más vendidos durante el primer mes de vida). También están proyectos como el ambicioso Shield, que busca hacer streaming de juegos desde el PC a través de un controlador Android, y también GamePop, una consola de Blue-Stacks que exige un servicio de suscripción para jugar. Es difícil juzgar si llegará un momento en el que la consola y los juegos móviles lleguen a un mismo nivel y como apunta Jasmine Henry: "la demanda de juegos móviles es alta pero no tanto como para guardar nuestra Xbox o PlayStation. Hasta que lleguemos a ese momento, no creo que ningún equipo realice el esfuerzo de dejar de lado las consolas". No importa cuál sea tu preferencia sobre consolas o los sentimientos que tengas hacia los juegos móviles: con la próxima generación de consolas a la vuelta de la esquina y una nueva oleada de juegos para disfrutarlas (incluyendo las consolas Android que están por llegar), nunca ha habido un momento mejor para ser un jugador.

> "Hay títulos móviles que pueden superar a los de consola y que nos encantan y adoramos por el precio, pero son muy pocos"



El conector HDMI de GameStick encaja en la parte superior del mando.

LA LEYENDA CUMPLE 30 AÑOS





Aquí se la conoce como NES (Nintendo Entertainment System), pero en su Japón natal se bautizó como Famicom (Family Computer). La consola que salvó la industria del videojuego está de aniversario. Y nosotros celebramos su legado.

Pocas consolas han tenido un papel tan determinante en la historia del videojuego como la venerable NES. El crash del 83, motivado por la demencial política de lanzamientos de Atari y sus competidoras, estuvo a punto de matar una industria aún demasiado joven. Mientras en EE.UU. se desataba el pánico, el 15 de junio de 1983 llegaba a las tiendas japonesas la gran apuesta de Hiroshi Yamauchi, el visionario presidente de Nintendo: la Family Computer. No era la primera consola fabricada por Nintendo (a finales de los 70 comercializó los Color TV Game), pero sí la primera que funcionaba con cartuchos intercambiables. Alentado por el éxito en los salones recreativos de *Popeye* y *Donkey Kong*, así como la fiebre desatada en todo el planeta por las Game & Watch, Yamauchi se propuso crear una consola capaz de llevar a los hogares nipones toda la diversión de los salones recreativos, a un precio competitivo. Al frente del desarrollo puso a dos genios: Gumpei Yokoi (creador de los Game & Watch) y Masayuki Uemura. La mujer de éste último fue la que tuvo la ocurrencia de llamar al cacharro Family Computer (o Famicom) en lugar de GameCom, el nombre que barajaban hasta entonces. La leyenda (desmentida por la propia Nintendo) dice que optaron por el rojo y el blanco para la carcasa porque eran los colores más baratos de producir. Sea cierto o no la anécdota, Nintendo economizó lo indecible a la hora de diseñar y manufacturar la consola por unos sorprendentes 14,800¥, desatando un fenómeno que no tardaría en saltar al otro lado del Pacífico.

→ **EL MERCADO ACTUAL DE LOS VIDEOJUEGOS** sería muy distinto de haber llegado a buen puerto la sociedad Nintendo-Atari con la que Yamauchi pretendía desembarcar en EE.UU. Conscientes de su inexperiencia en el mercado occidental, Nintendo ofreció a Atari la distribución de la máquina (bautizada como Nintendo Advanced Video System). Justo cuando se iba a formalizar el contrato en la feria CES de 1983, Atari se sintió traicionada por Nintendo al descubrir cómo su competidora Coleco presentaba un port de *Donkey Kong*. Para cuando se resolvió el entuerto ya era demasiado tarde, y la arruinada Atari se vio incapaz de responder económicamente al trato con Nintendo. Yamauchi no se rindió, y dos años después regresó al CES con la intención de distribuir la consola por sí mismo, bajo el nombre de Nintendo Entertainment System.

Lance Barr, de Nintendo América, fue el responsable del rediseño de la consola,

adoptando el look de caja gris que todos conocemos, en contraste con la estilizada Famicom japonesa. Años más tarde haría lo mismo con la SNES, con resultados aun más desastrosos.

Yamauchi introdujo la máquina en EE.UU. con dos jugadas de auténtico maestro. Para empezar, Nintendo presentó la NES no como una consola de videojuegos, sino como un juguete (la pistola Zapper y el robot R.O.B. desempeñaron un papel crucial a la hora de recalcar esa idea). Con ello barrió de un plumazo las reticencias de las tiendas yanquis, que no querían saber nada de videojuegos tras el batacazo propiciado por Atari.

La segunda jugada también buscaba evitar la principal causa del crash del 83: la saturación de juegos mediocres o directamente infumables. Para ello, Nintendo colocó un chip (el polémico 10NES) en cada cartucho de NES, de forma que sólo los juegos autorizados y manufacturados por la propia Nintendo podrían funcionar en la consola. Con ello no sólo se aseguraban el royalty extra por fabricar cada juego, sino que obligaban a cada desarrollador a mantener un estándar de calidad. Además, cada compañía estaba limitada a sólo cinco lanzamientos por año, lo que les obligaba a partirse la espalda con cada título. Aunque algunas no tardaron en hacer trampas, recurriendo a compañías fantasma para duplicar el número de lanzamientos (Konami con Ultra Games y Acclaim con LJN, por citar dos ejemplos).

LA NES NO LLEGARÍA A EUROPA HASTA 1986, y en el caso de España con una distribución un tanto peculiar que hacía posible que El Corte Inglés vendiese la Asian Version de la consola (como deja patente un anuncio en el número de diciembre del 87 de Micromanía). Afortunadamente, la cosa se regularizó cuando Spaco entró en escena, haciéndose cargo de la distribución en España de NES y de la mayoría de los cartuchos (tanto de Nintendo como de un buen número de third parties) hasta sus últimos estertores, a mediados de los 90, cuando aún competía cara a cara son su sucesora, Super Nintendo.

En un mercado dominado por los ordenadores de 8 bits (y posteriormente 16 bits), las consolas eran aún una "rara avis" cuando la NES desembarcó en las tiendas. El precio de los cartuchos, en comparación con las cintas de cassete y los discos de 3'5, tampoco ayudó demasiado a la popularidad de la máquina de Nintendo en aquellos días. Además, la NES tenía una dura competidora en la Master System de Sega (que por aquel entonces afianzaba su andadura europea), en una batalla mucho más encarnizada que la que tuvo la Famicom con la pobre SG-1000 en su Japón natal.



1. *Super Mario Bros 3*, posiblemente el mejor cartucho de NES de la historia.
2. *Super Mario Bros.*
3. *Double Dragon II*
4. *Kirby's Adventure*
5. *Batman*

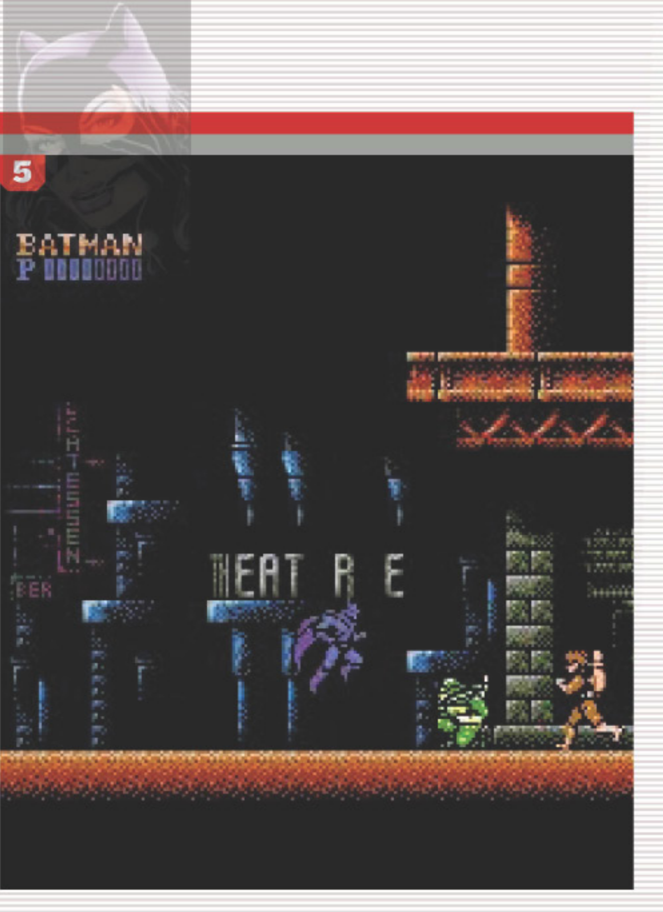
ROB, EL CABALLO DE TROYA



Robotic Operating Buddy, más conocido como R.O.B. fue la jugada maestra de Hiroshi Yamauchi para convencer a los desconfiados tenderos yanquis de que la NES era un juguete, y no una consola de videojuegos. Diseñado, como no, por Gumpei Yokoi, este simpático robot sólo fue compatible con dos cartuchos de NES: *Gyromite* y *Stack-Up*. Aunque en los anuncios se nos iban los ojos detrás de él, lo cierto es que los que tuvieron la fortuna de tenerlo siempre se quejaron de que era demasiado lento y los juegos, un auténtico rollo.

NES EN LOS RECREATIVOS

A finales de los años 80, los que no lográbamos convencer a nuestros padres para comprar una NES debíamos conformarnos con gastarnos la paga frente a la Nintendo PlayChoice-10, una recreativa que permitía jugar con distintos juegos de la NES bajo la férrea dictadura de un contador de tiempo. Todo un peligro, porque los tres minutos (lo que daban de sí 25 pesetas) casi se consumían en ver la memorable intro del *Ninja Gaiden*/*Shadow Warrior*. Pero merecía la pena.





BLANCO Y ROJO. Aquí tenéis una Famicom, sobre su unidad Famicom Disk, en toda su plastiquera gloria.

FAMICOM:
UN MUNDO POR DESCUBRIR

Lo primero que sorprende de la NES japonesa es su diseño, en las antípodas del cajón gris que se distribuyó en Europa. Para ahorrar dinero al máximo en su producción, Nintendo fijó los cables de los pads a la consola (no hay LED de encendido, sólo una pegatina roja bajo la pestaña del ON). Aun así, los usuarios japoneses disfrutaron de un extra que se eliminó de la NES occidental: un micrófono en el pad del segundo jugador, que décadas después inspiró uno de los minijuegos de la saga *Wario Ware*, y que por citar un ejemplo, se utilizaba en el *Zelda* original para aturdir con sonido a un determinado enemigo. Los cartuchos también son muy diferentes, más pequeños y coloridos. Las cajas, como no, son una auténtica delicia para coleccionistas, tanto las de cartón como las de plástico.

El 20 de febrero de 1986, Nintendo comercializó un complemento sorprendente para su consola (por entonces ya líder del mercado japonés): Famicom Disk System. Esta unidad de disco (que incluso funcionaba con 6 pilas) se desarrolló como una alternativa más económica a los por entonces caros cartuchos. Sus discos de 2", almacenaban información por ambas caras y permitían grabar partida. Muchos clásicos (*Zelda, Castlevania, Metroid*...) nacieron en este formato, para luego ser adaptados a cartucho cuando dieron el salto a Occidente. Desgraciadamente, durante ese proceso, y con intención de ahorrar memoria, se rebajó la calidad del audio. De ahí que las versiones en disco de *Castlevania* y *Metroid* se hayan convertido en un tesoro para coleccionistas.

Otro aspecto sorprendente del Famicom Disk System es que era posible utilizar discos vírgenes para grabar juegos, por sólo 500¥, en kioskos especiales (Disk Writer) ubicados por Nintendo en tiendas.

Si decides adquirir una Famicom y la unidad FDS hay dos detalles a tener en cuenta. La Famicom original sólo cuenta con salida de antena, y es imposible de sintonizar en las TV europeas. Es necesario modificarla para incorporar una salida de AV, o bien puedes comprar la AV Famicom, que lanzó Nintendo en 1993. La goma de la disquetera de la FDS se rompía con bastante facilidad, así que ojo con los chollos de eBay.



DISK WRITER. En estos kioskos se podían grabar juegos en discos vírgenes por 500¥, frente a los 5.000¥ del cartucho. Estuvieron operativos hasta 1993.



¿UNA NES CON TECLADO Y DISKETERA?

En plena fiebre por los microordenadores, Nintendo barajó lanzar la NES en EE.UU. como una computadora más, con teclado, unidad de cassette, joystick, pistola de infrarrojos (la antecesora de la Zapper) e incluso dos pads inalámbricos. Bautizada como Advanced Video System, llegó a mostrarse en el CES de 1985.

PUBLICIDAD DE LA ÉPOCA

Buceando en las hemerotecas, podemos encontrar anuncios tan curiosos como éste, de 1987, en el que El Corte Inglés promociona ¡la Asian Version de NES! Ya en manos de Spaco, los anuncios estuvieron dominados por niños de rostro sonriente...



➔ ¿QUÉ HACE DE LA NES UNA CONSOLA TAN ATRACTIVA PARA EL COLECCIONISTA? Para empezar, que entre su catálogo dieron sus primeros pasos algunas de las franquicias más populares de la historia: *Super Mario Bros, Zelda, Metroid*… La Rare de los hermanos Stamper obró maravillas con el hardware de Nintendo (*Battletoads, Snake Rattle 'N Roll*…). Konami nos deleitó con una sensacional trilogía *Castlevania* que no debe faltar en cualquier colección (amén de gloriosas conversiones de *Contra/Probotector* y *Gradius*). Y aún es posible encontrar copias a estrenar de joyas como *Maniac Mansion* (censurado aunque estupendamente traducido al castellano) o *Solstice* (con su indescriptible banda sonora, a cargo del gran Tim Follin). El peculiar sistema de carga de los cartuchos provocó no pocas roturas en las consolas, por lo que si nos decidimos a comprar una de segunda mano haremos bien en probarla antes. El mando, en cambio, está diseñado para aguantar 100 años en manos del usuario más bestia, con la maravillosa cruceta direccional inventada por Gunpei Yokoi para las Game & Watch y esos dos botones que bastan y sobran para pasar tardes y tardes de diversión, frente a los tropecientos botones de los pads actuales.

➔ SI EL CATÁLOGO DE LA NES PAL SE OS QUEDA CORTO, podéis adentraros en el proceloso mundo del coleccionismo de Famicom, en el que hay toneladas de juegos que jamás llegaron a Occidente a precios asequibles. Y si realmente queréis disfrutar de Nintendo en toda su gloria, os espera la Famicom Disk System (ver recuadro), tanto en su modelo original como en la exótica Twin Famicom de Sharp.

30 años después, el glorioso legado de NES sigue presente entre nosotros. Ya sea por los homenajes en títulos como *Nintendo Land* o la saga *Wario Ware,* como por el remake de clásicos como *Duck Tales* de Capcom. Nunca es tarde para volver a enchufar esa NES que guarda polvo en el trastero desde hace años, o descubrir joyas que no pudimos disfrutar en nuestra infancia. Conectad el cable de AV al televisor (si es de tubo, mucho mejor) y no olvidéis soplar en el cartucho. La magia jamás desapareció. Os está esperando en el interior de una caja de color gris.

AQUELLOS LOCOS CACHARROS

La popularidad de NES trajo consigo un desfile de periféricos, tanto en Japón (desde el teclado incluido junto al Famicom BASIC a la alfombra de Bandai) como en Occidente. Repasamos algunos de los periféricos más raros que llegaron a EE.UU. y Europa.



POWER GLOVE. Su aparición en la película The Wizard lo convirtió en leyenda, pero por los motivos equivocados. Permitía manejar los juegos con los movimientos de los dedos. Delirante.

THE MIRACLE. Había que ser rico, o tener mucha fe en convertirse en el nuevo Elton John para pagar el dineral que costaba este teclado, con el que podíamos aprender a tocar el piano frente al TV.



LASERSCOPE. Este casco cumplía la función del Zapper, sólo que se apuntaba con la mirilla situada frente al ojo derecho. Para disparar bastaba con gritar cualquier cosa.



UFORCE. Brøderbund se adelantó dos décadas a Kinect con este sensor de movimiento, que reconocía la posición de nuestras manos mediante infrarrojos.

TUVO UN CATÁLOGO DE VÉRTIGO: 1.055 TÍTULOS EN JAPÓN, MÁS DE 700 EN EE.UU. Y CASI 300 EN EUROPA

MODELOS PARA TODOS LOS GUSTOS... Y BOLSILLOS

Nintendo lanzó varios modelos de NES/Famicom a lo largo de los años, convertidos ahora en el objetivo de feroces coleccionistas. Si creéis que exageramos, echad un vistazo a lo que se está pagando en eBay por alguna de estas reliquias.



HYUNDAI COMBOY. La legislación coreana impedía la importación de consolas extranjeras, así que Nintendo se asoció con Hyundai para fabricar allí esta exótica hermana gemela de la NES.



SHARP FAMICOM TITLER. Lanzada en 1989 y diseñada originalmente para incorporar subtítulos a grabaciones de vídeo, es la única Famicom en ofrecer calidad de imagen RGB a través de S-Video. Su cotización en eBay no deja de subir año tras año.

10 JUEGOS ENTRE UN CENTENAR DE CLÁSICOS

No queremos decir que sean los mejores de entre el gigantesco catálogo de la NES PAL (296 juegos), pero sí queréis construiros una buena colección de cartuchos, estos diez no pueden faltar. Si además os decidís a bucear en el catálogo de Famicom, no deberíais dejar escapar joyas del calibre de *Kid Dracula* y *Otocky* (este último exclusivo de disco).

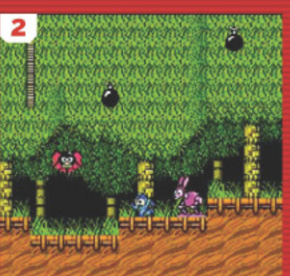
1



SUPER MARIO BROS

Hasta la llegada de *Wii Sports*, fue el cartucho más vendido de la historia. Lógico, porque se regalaba con la NES, y porque además es una obra maestra. Aunque *SMB3* lo supera.

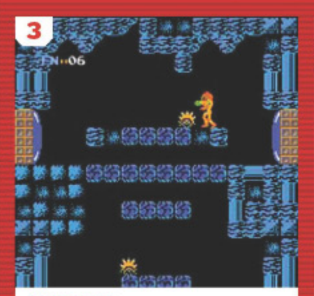
2



MEGA MAN 2

Superó a su ilustre predecesor y sentó las bases de una franquicia tan longeva como extraordinaria. Su calidad sólo es superada por su legendaria dificultad.

3



METROID

La primera aventura de Samus ha perdido lustre gráfico con el paso de los años, pero sigue enganchando como el primer día. Otra joya con el sello de Gumpei Yokoi.

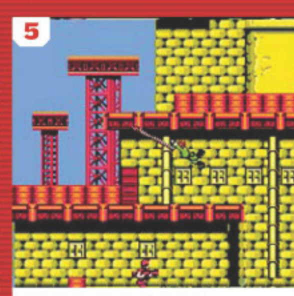
4



CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE

El mejor de los *Castlevania* de NES nos permitía controlar a varios personajes, incluyendo a Alucard. Su banda sonora es inolvidable.

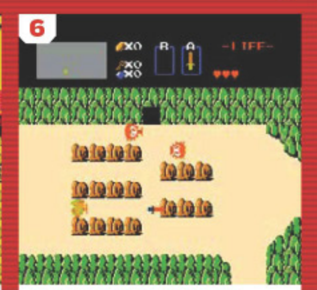
5



BIONIC COMMANDO

No exageramos un pelo si decimos que supera en calidad a la recreativa en la que está inspirado. Capcom, en toda su gloria. Eso sí, hacerse con su mecánica no es nada sencillo.

6



THE LEGEND OF ZELDA

La primera aventura de Link no podía faltar en esta selección. El cartucho dorado no debe faltar en tu colección, aunque no te resultará barato (ni fácil) de encontrar.

7



NINJA GAIDEN/SHADOW WARRIORS

Difícil como él sólo, pero absolutamente apasionante. Y con unas intros (el célebre Tecmo Theater) que nos dejaron sin aliento.

8



PUNCH-OUT!!!

Los años no han restado un gramo de encanto a Little Mac. Ni al resto de los demenciales púgiles a los que se enfrenta. Si pulsas START ya no podrás parar de jugar.

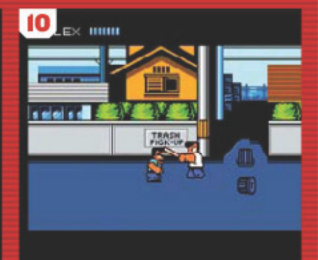
9



SOLSTICE

Una aventura isométrica al estilo Filmation que no tiene nada que envidiar a las creaciones de Ultimate. Por no hablar de la memorable música de Tim Follin.

10



STREET GANGS

Un arcade de lucha callejera con corazón de RPG y toneladas de sentido del humor en el que Technos volcó todo su talento. Jamás hemos vuelto a jugar nada igual.

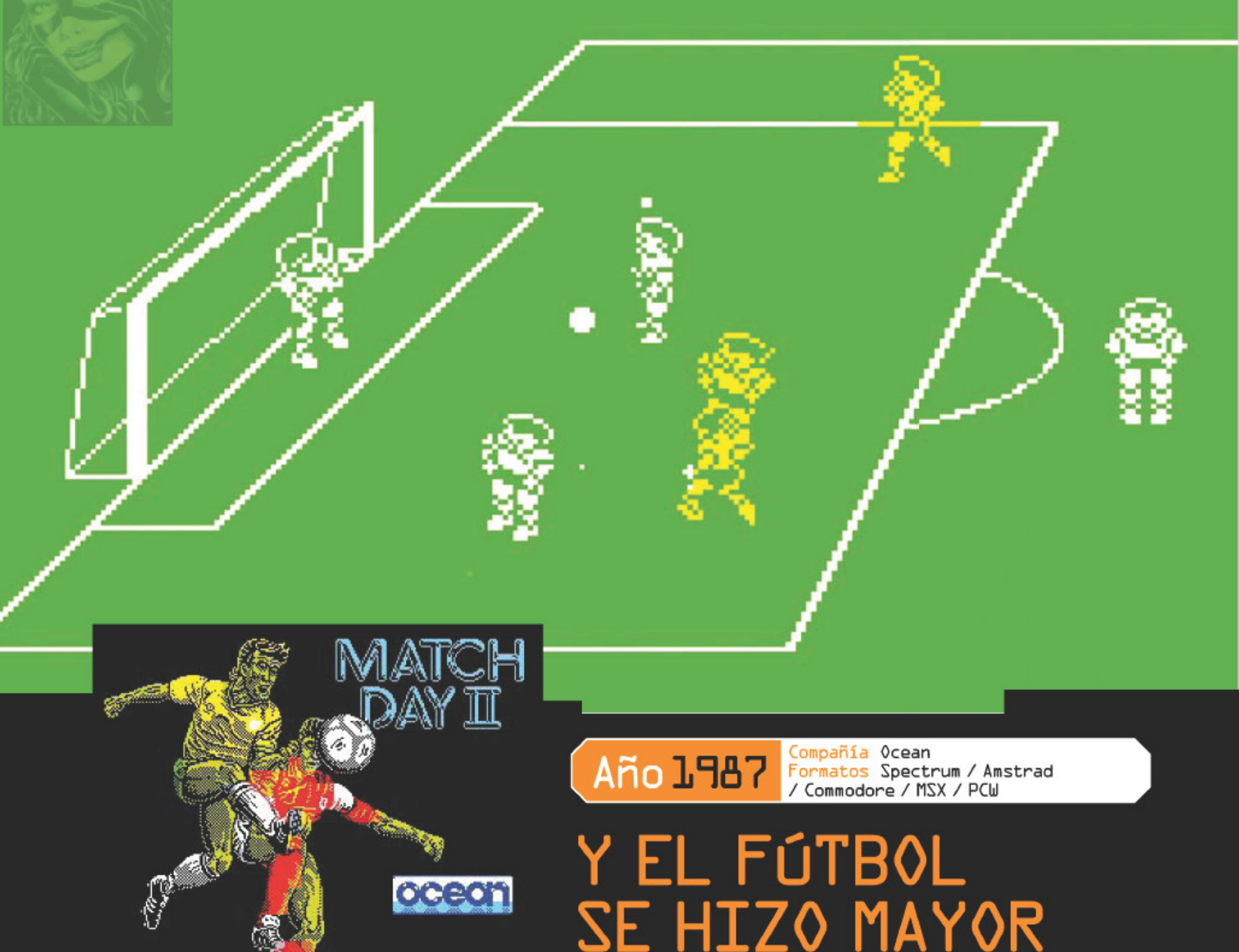
AV FAMICOM. La opción más cómoda si decidís empezar a coleccionar juegos japoneses, ya que incluye una salida A/V de la que carece la Famicom original. En Estados Unidos se comercializó en octubre del 93, bajo el nombre de NES 101. Si creéis que es fea, esperad a ver los mandos.



SHARP TWIN FAMICOM. Fabricada por Sharp bajo licencia Nintendo, aceptaba cartuchos y discos por igual. En Hobby Consolas utilizábamos una (modificada por la propia Nintendo) para capturar juegos de GameBoy, allá por los años 1991/1992.



SHARP C1/ SHARP NINTENDO TELEVISION. Los europeos nos quedamos sin este híbrido de FC/NES y TV, comercializado en Japón y Estados Unidos. La idea debió tener bastante éxito, porque repitieron la fórmula con SNES unos años más tarde.



Año 1987 Compañía Ocean Formatos Spectrum / Amstrad / Commodore / MSX / PCW

Y EL FÚTBOL SE HIZO MAYOR

Aunque parezca mentira, el fútbol electrónico no lo inventaron EA o Konami con sus *FIFA* e *ISS*. Ni siquiera lo hizo este título, pero sí fue el primero en reflejar con solvencia la emoción y diversión del deporte rey para los aficionados de sofá.

■ **EN LAS ISLAS BRITÁNICAS** no sólo aman el té, los monóculos y fumar en pipa. El fútbol, además de tener allí su cuna, es casi tan popular y provocador de pasiones y discusiones como lo es en nuestro país. Si a ello le sumamos los años 80 y el despegue del ordenador como un producto asequible, el resultado no podía ser otro más que una prolífica producción de títulos futbolísticos, la cual creó un exitoso subgénero dentro de los juegos deportivos.

Antes del lanzamiento de *Match Day II* ya habíamos visto otros videojuegos basados en este deporte, pero hubo varios motivos por los que no fueron muy destacables, bien fuera por haber sido lanzados en plataformas que tenían mayor éxito fuera de Europa por aquel entonces (como el Commodore 64 o la NES, ya que en Estados Unidos o Japón el fútbol no tenía ni por asomo la popularidad actual), por centrarse en los apartados de gestión y entrenamiento (así nacieron los "managers", más parecidos a un programa que a un videojuego), o directamente debido a las limitaciones técnicas de las máquinas del momento, lo que no sólo desembocaba en una pobre representación gráfica del espectáculo deportivo, sino que el resultado final también quedaba muy tocado en la jugabilidad y diversión.

➔ **JON RITMAN,** después de haber creado la notable primera parte de la serie en 1984, hizo volar por los aires los tres obstáculos que acabamos de exponer para lanzar el mejor juego de fútbol que vio la luz hasta el año 87. Fue lanzado en más plataformas, pero la versión de Spectrum es la más recordada y meritoria, dada la brutal competencia que existía en el mercado de videojuegos para el ordenador más vendido del Reino Unido. Se centraba









SEGUNDAS PARTES... ¿NUNCA FUERON BUENAS?

A Jon Ritman no le gustaba el fútbol. De hecho, tras crear *Match Day* en el año 84, afirmó que había llegado a cogerle el tranquillo, pero que no era capaz de sentarse a ver un partido. Entonces, ¿de dónde surgió la idea? Tras sus primeros pinitos como programador, decidió acudir a una feria para tantear qué clase de videojuegos buscaban las compañías. Tras detectar con claridad que el fútbol estaba mal y escasamente representado (quizá *International Soccer*, lanzado para Commodore 64 en 1983, era de lo poco que se salvaba), llegó a un acuerdo con Ocean Software para editar la mencionada primera entrega de la saga. El resultado fue un gran éxito de crítica y ventas, un juego muy completo en sus apartados técnico y jugable y que fue publicado para varios ordenadores, entre ellos el por entonces tremendamente popular ZX Spectrum. Ya en el año 85, *International Match Day* saldría a la venta en exclusiva para los modelos de 128K del ordenador de Sir Clive Sinclair, siendo básicamente una versión mejorada del primero con algunos efectos gráficos y sonidos adicionales, aunque *Match Day II* fue la verdadera secuela del original. Mejoraba a este no en muchos detalles, pero sí en los fundamentales, y resultó así en uno de los juegos más completos de toda la era de los 8 bits.



en jugar y evitaba rellenar con opciones de entrenador, pero lo más importante era que el nivel técnico redondeaba el producto final, generando no sólo unos gráficos que ya se parecían a lo que veíamos por la tele, sino unas posibilidades jugables que contribuían a que el título fuera lo que tenía que ser: divertidísimo.

¿Quién no recuerda las palomitas de los porteros, la barra de potencia del tiro, los cabezazos, la física de la pelota o los taconazos? Y todo ello en 48K de memoria. Considerado como el mejor juego de fútbol de Spectrum y uno de los títulos más destacados de todo su catálogo, su influencia sobre lanzamientos posteriores fue indudable. Por lo pronto, su creador pasó a ser uno de los grandes (gracias también a "jueguecillos" como *Batman* y *Head Over Heels*), y el éxito comercial del juego fue total tanto en el Reino Unido como en España, donde fue uno de los títulos que mejor aprovechó la bajada de precios que experimentó el sector a 875 pesetas. Unas "pelas" muy bien invertidas.



HISTORY RELOADED

A TIROS CON LA PANTALLA

LOS DISEÑOS LIGEROS de la época de los 8 bits (izquierda) contrastan con los "armatostes" que llegaron con los 16 bits (derecha): "light guns" más grandes, pesadas e impactantes.

■ **A TODOS (O CASI) NOS GUSTA PEGAR TIROS VIRTUALES.** Al fin y al cabo, los disparos están históricamente presentes en la mayoría de los títulos de éxito. El caso es que algunas mentes pensantes del sector se preguntaron por qué hacerlo pulsando botones, cuando lo mejor sería disparar directamente a la pantalla. Lo extraño es que, a medida que esta industria ha ido celebrando cumpleaños, esta modalidad jugable ha ido perdiendo interés, algo contradictorio en principio si tenemos en cuenta las limitaciones tecnológicas y la poca aceptación social que tenía el ocio electrónico en sus inicios. Así, la propia Magnavox Odyssey, como primera consola de la historia, tenía ya su propio periférico bélico. Además, también la época inicial de los recreativos fue testigo de la proliferación de máquinas arcade de esta clase, y desde el boom de los videojuegos "caseros" hasta el "crash" del año 83, un número incontable de consolas cerradas venían con el correspondiente revólver de plástico y varios juegos de puntería.

Centrándonos en el apartado doméstico, la primera "pistola de luz" que tuvo cierto éxito en el mercado fue la Zapper de Nintendo. Concebida como un producto gancho para vender la NES en su lanzamiento norteamericano, en 1984 (un año antes del mismo) fue puesta a la venta en Japón con un diseño menos futurista que el que todos conocemos y semejante al de un revólver. El hecho de lanzarla en pack en los Estados Unidos, junto a la consola y el R.O.B., estuvo motivado por la intención de Nintendo de darle a la NES un posicionamiento más de juguete que de videojuego, tras el mencionado crash. Lamentablemente, los dedos de ambas manos bastan para contar los juegos editados en exclusiva para ella, destacando sin duda *Duck Hunt*, *Wild Gunman* y *Hogan's Alley*.

➔ **TAL Y COMO ERA DE ESPERAR,** Sega reaccionó para ofrecer una experiencia similar en su recién estrenada Master System. La Light Phaser fue puesta a la venta en 1986, diseñada al estilo de la Zapper pero irradiando una sensación de mayor calidad, además de poseer una precisión superior. El "pero" es que fue un periférico para una consola que sólo tuvo éxito en Europa, y esto hizo que su popularidad fuera bastante menor. También padeció una escasez importante de juegos, ya que sólo trece títulos vieron la luz, aunque existe cierto consenso en cuanto a su superioridad sobre el software que se publicó para la Zapper, con juegos como *Safari Hunt*, *Shooting Gallery* y *Gangster Town* entre los más recordados.

Por su parte, los ordenadores de la época también tuvieron su dosis de disparos elec-



LA GUN-STICK fue creada por la empresa española MHT Ingenieros y gozó de cierta popularidad en nuestro país, lo que no se reflejó en unas ventas decentes. *El Equipo A*, un plagio de *Operation Wolf*, fue uno de sus juegos más conocidos.





WILD GUNMAN · SAFARI HUNT · LETHAL ENFORCERS

EL ESCASO ÉXITO DE ESTA CLASE DE PERIFÉRICOS ESTUVO MOTIVADO, SOBRE TODO, POR LA FALTA DE JUEGOS

trónicos, pero aquí la situación era aún peor que en consolas, ya que apenas había títulos que justificaran la compra de la correspondiente pistola. En España cabe destacar el caso de la Gun-Stick, diseñada y fabricada por MHT Ingenieros, una marca patria que lanzó el artilugio para Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX y PC en 1988. Editores como Dinamic y Opera Soft la apoyaron en un principio, pero nuevamente el binomio escasas ventas-escaso software la acabaron hundiendo, a pesar de haber visto la luz en una época dulce para los usuarios de ordenadores. Las consolas habían sido el lugar donde practicar nuestra puntería, y parecía que iban a seguir siéndolo con el cambio de generación que estaba a punto de llegar.

→**UNA NUEVA ARMA "VIRTUAL"** aterrizó en 1992 para conquistar a los usuarios de Super Nintendo (en Estados Unidos, ya que a Europa llegó dos años más tarde). El Super Scope surgió tras el lanzamiento de la máquina y su principal aspecto diferenciador era el diseño, ya que la tradicional pistola había sido sustituida por un bazuca de un tamaño respetable y alimentado por pilas, por lo que el peso era igualmente importante. Cabe destacar que era inalámbrico, algo muy de agradecer dado el engorro que suponían los cables al utilizar esta clase de accesorios. De todos modos, tras el empujón inicial (al ser un periférico oficial), su corto catálogo de software, alto precio y lanzamiento tardío no ayudaron a su consolidación en el mercado, y no nos equivocamos al decir que su popularidad fue ciertamente inferior a la de la Zapper, su predecesora espiritual.

A todo esto… ¿qué estaba haciendo Sega al respecto? Como podemos imaginar, no tenía otra opción más que preparar un producto semejante para seguir luchando con su Mega Drive en la guerra con Nintendo. La respuesta se llamó Menacer, una especie de arma modular que podía convertirse en pistola y fusil de asalto y que llegó también en 1992. Al igual que el Super Scope, usaba pilas (ya que era inalámbrico) y su tamaño era considerable, aunque su vida comercial fue aún más tortuosa que la de su rival debido a que sólo tres juegos fueron editados para él. Cinco más vieron la luz en versiones para Mega-CD, lo que habla por sí solo de su escasa relevancia, dado el fracaso que supuso el lector de CD-ROM para la 16 bits de Sega.

→**EL ÚLTIMO ARTILUGIO DESTACABLE** que acompañó a esa generación fue obra de Konami. Como reacción tras el lanzamiento en 1992 de *Lethal Enforcers* (título polémico debido a su realismo) en los salones recreativos, la empresa japonesa publicó un año más tarde las versiones para Mega Drive y Super Nintendo, que venían acompañadas de una réplica de la pistola que presentaba el mueble arcade. La Justifier tenía un tamaño y forma clavados al de un Colt (aunque se fabricó en azul y rosa para evitar suspicacias) y era compatible con algunos títulos más, la mayoría para Mega-CD (como *Mad Dog McCree*), lo que de nuevo afectó negativamente al futuro del periférico.

Unos años después, la generación de los 32 bits recibió, como es natural, su ración de armamento de plástico. Incluso la Justifier fue versionada para PlayStation, aunque eso ya pertenece a otro plano de la historia. Eso sí, conservad vuestros viejos televisores o haceos con uno antes de que desaparezcan, ya que las "pipas" clásicas no funcionan en los actuales. ¡Larga vida a las teles de tubo!

DISPARANDO CON CABEZA

Si hubo un periférico "matador" curioso, ese fue el LaserScope para la NES. Más parecido a un casco de las fuerzas especiales que a cualquier otra cosa, fue diseñado por Konami con el juego *Laser Invasion* en mente, en el que controlábamos un helicóptero de combate (y luego a su piloto en el suelo) y repartíamos plomo entre el enemigo. Se apuntaba con una retícula al mirar a la pantalla, y el disparo se producía al decir "fire", aunque realmente casi cualquier palabra o sonido hacía que disparásemos, incluso al soplar sobre su micrófono. Curiosamente, el LaserScope salió a la venta en 1990, un año antes que el juego, pero su compatibilidad con los títulos que se publicaban para la Zapper amplió notablemente la inexistente biblioteca de videojuegos con la que partía de inicio.

EL RETROBLOG

Por Raúl Ortega
Grafista de Dinamic

LOS ALBORES DE LA CREATIVIDAD



Érase una vez un chaval, contaba unos 14 años, que vio en las máquinas su medio ideal de expresión, a través del diseño y la programación. Yacían en su mente aquellos recuerdos en los que su tío Fernando le regaló su primer videojuego, en el que dos palitos se disputaban un punto blanco sobre un fondo negro para ganar la partida. Y también aquella película en la que dos forajidos digitales se perseguían a muerte, pilotando motos sobre una rejilla tridimensional. Hasta que los "paranoides" espaciales irrumpían en aquel escenario persiguiendo a un tal Flynn, un programador que había escapado del videojuego. Él siempre quiso ser como Flynn, siempre quiso tocar el cielo. Y lo consiguió, creando las ilusiones y los sueños de los demás.

Dos años después, adentrados en los 80, descubrió nuevas inquietudes cargadas con la ilusión y creatividad propias de un adolescente, que ejecutó en aquellas máquinas con teclas de colores. Ante la mirada de sus compañeros de estudios, que le consideraban un bicho raro. Dos fueron las veces que intentó entrar en Dinamic para trabajar en lo que le gustaba, y lo consiguió a la segunda. Bajo la tutela de Víctor Ruiz y Javier Cubedo, consiguió lo que sólo un puñado de diseñadores había logrado en este país: dominar el píxel en sus albores.

¿Y después, qué? Pues después sólo vino la nada, el abismo. El rodillo de las multinacionales del videojuego pasó sobre todos nosotros, mutilando y monopolizando toda posibilidad creativa al respecto. Si las videoconsolas no hubiesen acaparado tanto mercado, la semilla creativa que representábamos hubiese llevado al videojuego español por otros derroteros, manteniéndolo en su lugar.

Las actuales superproducciones han estancado a los videojuegos en unas pocas tipologías: shoot 'em up, coches, deportes, plataformas y, de vez en cuando, alguna aventura gráfica. Estos productos responden más al término de simulación, porque están demasiado constreñidos por intereses comerciales y modernos motores 3D. Antes, los juegos ofrecían una visión más global al jugador y una variedad temática más amplia que la de un simulador actual. La simulación es, por tanto, una variedad de videojuego, y eso no hay que olvidarlo.

En conclusión, cierro con esta crítica constructiva, para que se aprovechen más y mejor los potentes medios actuales en la producción e investigación de más clases de videojuegos. Esperando un mejor futuro, en ese sentido, para el software de ocio español.

Un abrazo para todos, y un saludo a los amantes de lo retro. Aquí os dejo mi historial profesional: http://es.linkedin.com/in/raulen/

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Rob Hubbard



Compositor británico nacido en 1955, hizo sus primeros pinitos con instrumentos a la edad de siete años y tocó con varios grupos en sus años de colegio. Tal y como parecía inevitable, acabó estudiando música y se vio tentado por el incipiente mundo de la informática, por lo que en el año 83 comenzó a trastear con un Commodore 64. Pronto descubrió que lo suyo era la composición de música para videojuegos y trabajó como freelance durante cinco años, período en el que demostró ser uno de los mejores y más prolíficos músicos que ha existido en esta industria, principalmente componiendo para el ya mencionado C64 (en títulos como *Monty on the Run* o *Commando*) y posteriormente para PC, Atari ST, Amiga y Mega Drive. En 1988 se incorporó a la plantilla de Electronic Arts donde, además de crear música, realizó trabajos de gestión de proyectos. Tras abandonar esta empresa en 2002, regresó a Inglaterra y desde entonces se ha dedicado a tocar en bandas y a componer temas de juegos para móviles.

NINGÚN MÚSICO dominó el SID, el chip de sonido del C64, tal y como lo hizo él. Utilizaba incluso fallos en su diseño para sacarle más rendimiento.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

TV Tuner

loc. nom. m. Accesorio oficial para la Game Gear de Sega que permitía ver la televisión en la consola. Lanzado en 1991, fue un periférico muy popular en la época (las televisiones portátiles estaban de moda), aunque las ventas fueron muy bajas, ya que era muy caro y había que sumar el coste de la propia consola. Debido a su gran consumo de energía, lo más recomendable era utilizarlo con el adaptador de corriente.



14.000 PESETAS, unos 84 euros al cambio, era un precio demasiado alto para la época. Hoy día, con el paso a la TDT, no puede sintonizar ningún canal.

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

Tu mejor opción de reserva ¡nadie te da más!



Promoción limitada a 1.000 uds.

PS4

Nueva tarjeta de reserva Playstation 4
¡disfruta de sus ventajas desde hoy mismo!

- Descuentos en videojuegos y accesorios
- El mejor lugar para jugar
- Asegura tu consola para el día del lanzamiento
- ¡Acumula ventajas! Tu mejor opción de reserva
- Regalos directos
- ...ntra en la nueva generación
- Se el primero en disfrutar de PlayStation 4
- 20% Sobrevaloración en tus juegos usados
- Alquileres gratis
- Descuentos en videojuegos y accesorios
- Tus vent... contin... despué... lanzami...



PS3 PS4 XBOX360 XBOXONE Wii NINTENDO 3DS PSVITA PSP PlayStation2 PC

Fecha estimada lanzamiento: **26/09/2013**

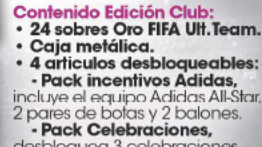


FIFA 14

Reserva ya en GAME la Ed. Club de tu equipo favorito y consigue contenido exclusivo.

Regalo exclusivo GAME Edición normal:
- **4 sobres de Oro FIFA Ult. Team.**
- **Pack equipaciones históricas,** desbloquea equipaciones míticas de legendarios clubes de todo el mundo.

Contenido Edición Club:
- **24 sobres Oro FIFA Ult. Team.**
- **Caja metálica.**
- **4 artículos desbloqueables:**
  - **Pack incentivos Adidas,** incluye el equipo Adidas All-Star, 2 pares de botas y 2 balones.
  - **Pack Celebraciones,** desbloquea 3 celebraciones.
  - **Pack equipaciones históricas,** desbloquea equipaciones míticas de legendarios clubes de todo el mundo.
  - **Pack mejoras de jugador,** recibirás 5 mejoras para convertir a tu jugador virtual en una estrella, mejora tu capacidad de tiro, pase...



Ediciones Club limitadas a 2.000 uds. PS3 y 1.000 uds. Xbox 360.

Contenido adicional únicamente disponible para las versiones de FIFA 14 de PS3 y Xbox 360, promoción limitada a 1.000 uds.

PS3 XBOX 360

Fecha estimada lanzamiento: **17/09/2013**

Grand Theft Auto V

Reserva ya la Edición Especial, la Edición Coleccionista o la versión estándar de Grand Theft Auto V y asegúrate el acceso al Dirigible Atomic en el juego + póster exclusivo GTA V.



Promoción limitada a 5.000 uds.

GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es

Tu mejor opción de reserva ¡nadie te da más!

Sólo por ser socio de GAME ¡Ventajas al instante!

PS3 PS4 XBOX360 XBOXONE WiiU PC

Fecha estimada lanzamiento: 31/10/2013



Consigue con tu reserva la Edición Especial exclusiva GAME que incluye contenido Adicional desbloqueable:

- **Secretos de Sacrificio:** recupera los tesoros perdidos del capitán Drake, incluyendo los alfanjes y los fusiles de chispa dorados, mientras exploras la exótica isla de Sacrificios.
- **El legado del capitán Kenway:** contenido adicional desbloqueable tanto para el modo individual como para el multijugador.

Promoción limitada a 5.000 uds. y disponible para PS3, Xbox 360, Wii U y PC.

PS3 PS4 XBOX360 XBOXONE

Fecha estimada lanzamiento: 5/11/2013



Free Fall, el mapa dinámico del modo multijugador de Call of Duty®: Ghosts.

Ambientado en un rascacielos en ruinas que se ha partido por la mitad y empotrado en el edificio adyacente. Este mapa exclusivo ofrece a los jugadores acción a gran altitud y una experiencia de juego única.

Promoción limitada a 5.000 uds. y disponible para PS3 y Xbox 360.



Fecha estimada lanzamiento: 4/10/2013



Contenido Classic Edition:

- **Contenido de los 80'.**
- **Contenido de los 90'.**
- **Trazados clásicos.**

Incluye contenido de la década de los 80: coches, pilotos y circuitos. F1 CLASSICS – Carreras que ofrecen coches de distintas épocas, con objetivos equilibrados teniendo en cuenta el comportamiento diferente de cada vehículo, en solitario, en pantalla dividida y multijugador en línea.

Promoción limitada a 500 uds. PS3 y Xbox 360.

PS3 XBOX360 PC

Fecha estimada lanzamiento: 31/10/2013

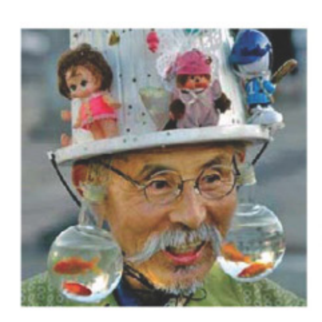


Reserva ya la Deluxe Edition de Battlefield 4 ¡sólo la podrás conseguir en GAME! Con tu reserva también conseguirás de regalo la guía descargable y dos auténticas "Dogs Tags".

Promoción limitada a 1.000 uds.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Os presento a mi tío Yenitillo. Mucha gente dice que somos clavados, pero yo no llevo sombreros con muñecos raros, en los míos pongo a Link, a Snake...

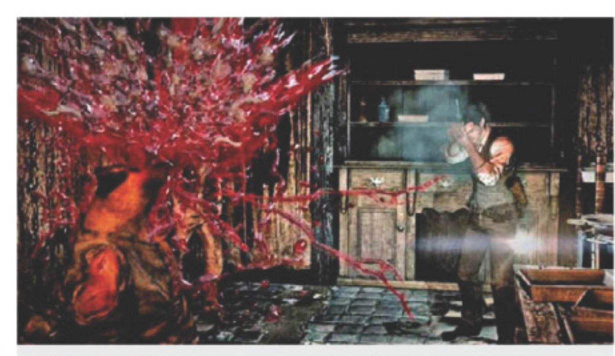
Quiero pasar miedo otra vez

@ Hola Yen, me encantan los juegos en los que el miedo es el protagonista y por eso sigo muy de cerca *The Evil Within*, lo nuevo del gran Shinji Mikami.

■ ¿Conseguirá darnos miedo o se unirá al club de los juegos de terror que se pasan a la acción?

Por ahora la cosa pinta muy bien. Hemos podido ver una demo y la verdad es que tanto la ambientación como el estilo de juego parecen estar muy orientados al terror. Habrá pocas balas, momentos en los que deberemos huir, sustos de los de toda la vida, etc. dejando los combates en segundo plano. En las próximas semanas conoceremos nuevos datos que nos harán salir de dudas completamente.

Javier Tovar



THE EVIL WITHIN promete acabar con la "maldición" de los survival horror en la presente generación. Sus intenciones son volver a los orígenes terroríficos del género a la par que cautivar a nuevos jugadores. ¿Lo conseguirá?

LA PREGUNTA DEL MES

Después del repor del mes pasado... ¿PS4 o Xbox One?

■ Hola Yen, mi pregunta, para tu posición, es algo comprometida, así que seguramente no te "mojes" pero allá voy: ¿PS4 o Xbox One?

Ya empezamos. El tema es muy, muy complicado. Aún sabemos poca cosa de las dos nuevas consolas como para decidirme por una. Lo más probable es que, pasada la GamesCom, todos lo veamos más claro. Como, pese a lo que digan, yo sí que me mojo, te diré que, hoy por hoy, mi balanza se inclina un poco más hacia el lado de PS4, aunque aún queda mucha pelea y la balanza puede cambiar antes de que ambas salgan a la venta. Aún no está todo dicho...

Alejandro Sánchez Tello



La RAM de las nuevas consolas

@ Hola Yen-San!, No haré como las otras personas que te escriben y te dicen que llevan mucho tiempo siguiendo la revista y bla, bla, bla... porque te mentiría (llevo sólo 1 año). Tengo tres preguntas a las que no encuentro respuesta o, si la encuentro, no sé si las entiendo bien.

■ Yo tengo unos Tritton 720+ que para conectarse a la consola necesitan una salida óptica y una USB. ¿Habrá salida de audio óptica en Xbox One o no? Si es que no, hay un adaptador que uso en la 360 que es equivalente al que se usa para los componentes, ¿se podrá usar ese?

Finalmente Xbox One sí que incluirá salida óptica para que puedas conectar tus auriculares, así que no tendrás que utilizar el dichoso adaptador por componentes de 360.

■ Por lo que he visto (y me han dicho) ha habido muchos cambios por parte de Microsoft al ver el feedback de la multitud, ¿podrías aclarar cuáles son?

Los dos más importantes para los usuarios han sido el de acabar con la conexión diaria de la consola para poder utilizarla (ahora sólo habrá que conectarla a Internet el primer día, al estrenarla). El otro cambio fue en lo referente a la posibilidad de utilizar juegos usados: primero dijeron que no se podría, pero cambiaron de idea ante las críticas y el sistema será igual que el de la actual generación, es decir, libertad total para comprar, vender y prestar juegos. Además, también han retirado el bloqueo regional que en un principio sí pensaban incluir.

■ Respecto a eso de las 8GB de RAM que se usan 3 para software y 5 para videojuegos ¿me puedes



ESTOS AURICULARES DE MADZCAT, los Tritton 720+ son una de las muchas soluciones para no molestar a la parienta con el sonido de nuestros juegos. Cuentan con sonido 7.1 inmersivo direccional, los adaptadores para conectarlos...

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

aclarar que quiere venir a decir eso? ¿El cloud computing sustituirá esos 3 GB "perdidos"?

A ver, para que quede claro (por lo menos lo que han confirmado ambas compañías) es que ambas tienen 8GB de RAM. En el caso de Xbox One, 3 de esos gigas estarán reservados para el sistema operativo y las distintas funciones de la consola, como grabar vídeos de juego o el chat cruzado de voz... En el caso de PS4 serán 3,5 GB los que se reserve para el sistema operativo. Eso es lo que para juegos, lo que podría llegar hasta 1GB más en el caso de PS4 (Xbox One aún no se ha pronunciado sobre esto). El otro modo será el cloud computing, que no es ni más ni menos que utilizar servidores online para que realicen algunas tareas sin hacer gasto en la RAM de la consola. Eso sí, este último sistema requiere de conexión online, por lo que lo más probable es que sólo se utilice mientras jugamos online, para buscar partidas rápidamente, cargar los mapas, etc.

« EL CLOUD COMPUTING USA SERVIDORES ONLINE QUE REALIZAN OPERACIONES SIN GASTAR RAM DE LA CONSOLA »

se ha dicho hasta ahora (aunque también se ha confirmado que según se "refine" el SO, estas cifras pueden disminuir). Ambas consolas, además, tendrán varias técnicas para ampliar la cantidad de RAM disponible para los juegos, principalmente con dos maneras de lograrlo. Una es identificar cuánto espacio del reservado para el SO se está usando en realidad, coger lo que sobre y usarlo (momentáneamente)

Por último, ¿se me ha pasado por alto algo del tráiler del nuevo *Halo* o no aporta casi nada de información? Muchas gracias.

Esta es fácil, la verdad es que no aporta casi nada de información, como suele suceder en este tipo de vídeos. Por no saber, no sabemos ni si será *Halo 5* o si será una subsaga. Lo poco que se puede intuir o tratar de adivinar es que algo le ha pasado al Jefe Maestro (lleva el visor roto) y que está buscando algo, puede ser Cortana, el reclamador, etc. Imagino que en los próximos meses Microsoft irá desvelando nuevos detalles de su gallina de los huevos de oro...

Max Ruiz Luyten



POCO SABEMOS DEL NUEVO HALO tras el enigmático y breve tráiler que pudimos ver en la conferencia de Microsoft en el E3. Los de Redmond aún no han confirmado si se tratará de una nueva entrega numérica o de un spin-off.

Sobreviviendo al multijugador

@Hola Yen, es la primera vez que escribo y me gustaría saber unas cositas, que en tu infinita sabiduría lo sabrás.

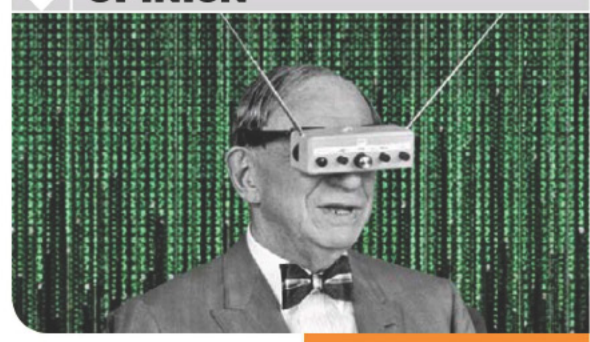
¿Merecerá la pena comprarme una PS4 si en mi casa no tengo Internet?

Pues claro que sí. Lo único que te perderás será el juego online y el poder descargar juegos de la tienda virtual (a no ser que vayas con tu consola a casa del algún amigo con Internet). Es el mismo sistema que el de PS3, o sea que si has aguantado hasta ahora sin Internet, con PS4 te perderás lo mismo.

¿Qué se sabe de *Resident Evil 7*? ¿seguirá con la acción o volverá al terror?

No se sabe nada aún. Según Capcom, ha habido mucho *Resident Evil* este último año y la sexta entrega no ha funcionado todo lo bien que preveían (y yo entiendo por qué), por lo que ahora quieren tomarse algo más de tiempo para saber cómo debe ser el futuro de la franquicia, si más orientado a la acción o una vuelta al survival horror de toda la vida. Creo que tendrá mucho que ver en eso el éxito que tenga o no *The Evil Within*, del que os hablaba antes.

vuestra OPINIÓN



¿Adónde vamos?

Christian Romero Besada

Esta reflexión surgió de la lectura de vuestro reportaje sobre el Oculus Rift. Porque a veces resulta inevitable querer anticiparse al futuro con la imaginación, sobre todo en estos tiempos. Y ¿qué milagros nos depara en relación a este arte interactivo que es el videojuego? Con la literatura, el cine y demás moribundos desde hace mucho, es aquí donde se están concentrando y donde se concentrarán los más elevados intereses de creación y expansión de la experiencia. ¿Terminarán por convertirlos en una importante y hasta determinante prolongación de nuestras vidas, siendo ya hoy ciertos géneros especialmente absorbentes en una simple pantalla? ¿La idea de los sueños lúcidos en un soporte tecnológico? Visualizar este futuro me inspira a un tiempo inquietud y fascinación. Un futuro con nuevos destinos, como la exuberante dimensión de Tamriel, la arqueología idealizada de *Tomb Raider* o las coloridas islas de *Monkey Island*. ¿Es esto hacer ciencia ficción sin más? ¿Cómo lo vería Arthur C. Clarke?

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Aunque lamentablemente ya no podemos preguntarle nada a Sir Arthur, probablemente diría algo así como: "esta es la primera época que ha prestado mucha atención al futuro, lo cual no deja de ser irónico, ya que tal vez no tengamos ninguno". Yo no me voy a poner tan profundo, porque al igual que a ti, me encantaría ver ese futuro, aunque asusta, la verdad.

vuestra OPINIÓN

Reivindicando a Deadpool

Juan Garro

Quisiera dedicarle unas líneas a Deadpool o Masacre, mi querido y trastornado héroe. Es cierto que catalogar a tu reciente juego como notable es un premio a todas luces. Gráficamente es lo que es, más un juego de principios de generación que de finales. Nada destacable en el apartado sonoro y con un precio que duele casi tanto en el alma como la versión coleccionista del *Grid 2*. Pero yo juego a videojuegos para divertirme y tú, amigo mío, aquí sacas un 12 sobre 10. Será que igual soy joven, 19 años, pero llevo 15 jugando y en pocos juegos me he reído como con tu aventura: chistes continuos, diálogos que no dejan indiferente a nadie y esas paranoias que no sólo te hacen un superhéroe único, si no que los creadores del videojuego han sabido reflejar de una manera soberbia y han hecho de tu aventura algo que no olvidaré fácilmente.

Yen: Estoy contigo en que el personaje es genial y en que sus creadores han sabido captar su esencia a la perfección. Incluso te acompaño en muchas de las risas que me he echado jugándolo, pero como tú mismo dices técnicamente es un bodrio, el apartado sonoro apenas es correcto y vale un ojo de la cara, a lo que yo añadiría un control regulero y una cámara que nos deja vendido a la mínima ocasión.



Cuando termino de jugar al multijugador de *The Last of Us*, al salir del juego, la consola se reinicia. ¿Es problema del juego, de mi consola o de los servidores? Porque sólo me pasa cuando juego al multijugador. Gracias por contestar, un besito :-)

Hay muchos otros jugadores a los que les ha pasado lo mismo y parece que es un problema con los servidores de Naughty Dog, que a algunos "elegidos" se les ha solucionado con el parche que sacaron a finales de junio. También hay mucha gente a la que no le sucede (como a nosotros) y otros que han podido evitarlo al no iniciar sesión en el modo campaña y saltar directamente al multijugador. Prueba a ver si así te funciona y si no, a esperar un nuevo parche.

Matilde

Un variadito de preguntas

@Hola Yen!, es la primera vez que te escribo, y quería hacerte unas preguntas.

¿Saldrá *Inazuma Eleven 3* en Nintendo DS?

Desgraciadamente los jugones europeos sólo recibiremos la conversión para 3DS en septiembre. El juego original salió en Japón hace una eternidad, en 2010 y para DS, pero aquí sólo lo hará para la nueva portátil.

¿Para cuando el nuevo *Kingdom Hearts*?

Si te refieres al *KH 1.5 HD Remix*, sale el 13 de septiembre. Si estabas pensando en *KH 3* la fecha aún está por confirmar. De hecho, lo único que ha dicho



SQUARE ENIX HA PUBLICADO UN TRÁILER DE KH 3 en el pasado E3 de Los Ángeles. En él se podía ver a Sora en Villa Crepúsculo luchando y escapando de un grupo de Sincorazón. Por ahora sólo sabemos que está en desarrollo.

Square es que está en desarrollo. Además, Nomura (creador de la saga) comentó en una entrevista que el equipo de *KH* está ahora mismo trabajando en *Final Fantasy Versus XIII* y que se pondrán con *KH 3* cuando acaben. Esto podría suponer, siendo poco optimistas, que no veremos la tercera entrega de Sora hasta 2015 o 2016, aunque esperamos que Square se guarde un as en la manga y nos de una sorpresa adelantando su salida.

¿*Call of Duty Ghosts* tendrá zombis y bots?

Activision aún no ha dicho esta boca es mía pero una vez más me mojaré. El modo zombi es muy probable que, pese a su popularidad, no aparezca en *Ghosts*. Si te fijas, sólo los *CoD* desarrollados por Treyarch han tenido modo zombi, y esta nueva entrega está siendo desarrollada por Infinity Ward, que nunca han incluido este modo. Las partidas con bots para ir entrenando y aprendiendo los nuevos mapas es probable que sí que regresen.

¿Habrá *CoD Black Ops 3*?

Aún es muy, muy pronto para ponernos a pensar en la tercera entrega, más aún si tenemos en cuenta que ni siquiera ha llegado *Ghosts*. Está claro que Treyarch hará un nuevo *CoD*, pero no creo que sea un *Black Ops 3* (sería poco verosímil para la saga que siguieran avanzando en el tiempo). Yo creo que será algo más parecido al *World at War* o spin-offs similares ambientados en épocas más cercanas.

« INAZUMA ELEVEN 3 SALIÓ EN JAPÓN EN 2010 PARA DS, PERO AQUÍ LLEGARÁ SÓLO PARA 3DS Y SÓLO SERÁ DESCARGABLE »

También me gustaría que me ayudases a elegir entre el *Masacre*, un juego bastante divertido a mi parecer, o el *Diablo III*, puede que uno de los mejores juegos de rol (también a mi parecer :D).

Pues es que son dos juegos completamente distintos. *Masacre* es, como dices, un juego divertido, aunque, a mi parecer con muchas carencias. Mientras, *Diablo III* es un juego mucho más pulido. Depende del estilo que prefieras. Aunque ambos tienen un espíritu hack and slash, *Diablo III* está mucho más orientado al rol mientras que *Masacre* es una aventura al uso.

¿Es la Xbox One igual que la PS4, pero con distinta carcasa? ¡Gracias a todos!

Pufff.... qué impacientes que sois, chavales. El día que vea las carcasas en vivo y en directo de las dos consolas te diré si lo que hay dentro es igual o no (cuando las destroce, que aún no han salido y me tienen ya hasta el gorro). En serio, es muy pronto.

Sólo hemos visto vídeos de presentación y muy poco juego de verdad, por lo que habrá que esperar para saberlo con certeza. Eso sí, todo parece indicar que en cuanto a especificaciones técnicas serán muy similares.
Bring Xbox

Desmontando a Sony y PS4

@Hola Yen, soy seguidor de la revista desde hace unos buenos años (ya he escrito unas cuantas veces a tu sección y los consejos que me has dado me han venido que ni pintados). Ahora vuelvo a pedir tu incalculable consejo para preguntarte sobre la nueva generación de consolas, más que nada de PS4:

■ Lo primero de todo: ¿va a poner Sony alguna plataforma online donde puedas descargarte los juegos de las anteriores generaciones? ¿Y Microsoft, va ha hacer lo mismo?

Sony ya ha anunciado que sí. Compró la empresa Gaikai para hacerlo posible. En uno de los vídeos explicativos de Sony hemos podido ver algunas imágenes de las sagas de PS3 que llegarán, como *Metal Gear Rising, Killzone, Little Big Planet, Uncharted, God of War, Mass Effect*,... Lo que no se sabe es el precio que tendrán, o si ya valdrá con haberlos comprado en su momento para PS3. Por lo pronto no habrá juegos de PS2 y PSone, pero tiempo al tiempo. Por su parte, Microsoft no parece muy entusiasmada con este sistema, aunque tampoco podemos descartarlo. En mi opinión, ninguna de las dos compañías nos va a ofrecer su catálogo al completo ni mucho menos porque, si no, ¿qué sería de los remakes y de sus millonarias recaudaciones?.

■ Imagina que yo tengo un juego de PS3 y quiero jugarlo en la PS4 y Sony pone una plataforma donde descargarlo, pero no quiero volver a tener que pagar por el juego, ¿harán algo al respecto?

Como te comentaba antes, de eso no han dicho nada. Lo mejor que podemos hacer los usuarios (si tenemos espacio y dinero) es dejar nuestras PS3 y 360 en casa bien guardaditas con todos sus juegos para poder disfrutarlos siempre que queramos.

■ Ya que será obligatorio estar suscrito a PSN Plus para jugar online con PS4, ¿seguirá Sony con la actual cuota o se plantean algún tipo de cambio (tanto bajada como subida de precio?

Lo último que ha comentado Sony es que la cuota será de 5 dólares al mes o de 50$ al año (lo que supone un ahorro de 10$ respecto a las cuotas mensuales). Lo más seguro es que a los usuarios europeos nos toque el "simpático" cambio 1$=1€. Sony mantiene, por tanto, la misma cuota de PS3, como parece que también hará Microsoft con su cuota de 60 euros al año para Xbox Live. Como sorpresa positiva, Sony ha confirmado que no hará falta tener PSN Plus para usar el chat con amigos o disfrutar de algunas de las aplicaciones online, como Netflix y otras apps multimedia similares.



DUAL DESTINIES, la última aventura de Phoenix Wright llegará a España sólo descargable en la e-shop y en inglés. Agradecemos que estos juegos acaben llegando pero nos gustaría que lo hicieran en español y en formato físico.

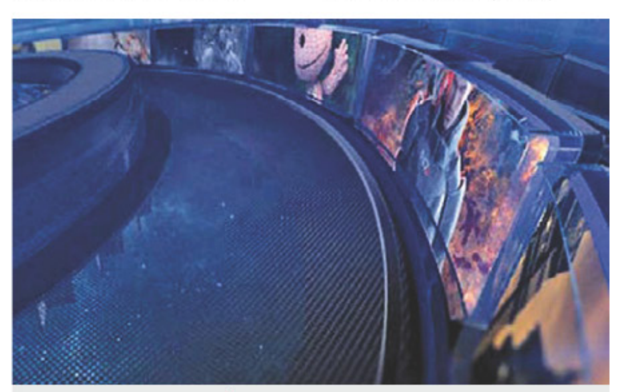
Los smartphones podrán ser tanto Android como iOS, lo que también incluye a los Xperia.

■ Mi siguiente pregunta no tiene que ver con esto, sino con el nuevo juego de Phoenix Wright. Vi en la revista anterior que había tenido algunos problemas para llegar a España, pero que iba a estar disponible para descargar desde la e-Shop. ¿Significa esto que no saldrá en formato físico? Muchas gracias por responderme, sigue así muchos años.

> **« LA NO RETROCOMPATIBILIDAD DE LAS NUEVAS CONSOLAS TIENE MUCHO QUE VER CON HACER CAJA CON REMAKES »**

■ Otra de mis dudas tiene que ver con el uso que hará PS4 de los smartphones: ¿habrá que tener un smartphone con un sistema operativo específico (Android) o se tendrá que utilizar la gama de los Sony Xperia para poder utilizar esta ventaja?

Imagino que te refieres a la quinta entrega, *Dual Destinies* y no al juego compartido con el Profesor Layton. Sí, sólo llegará en formato descargable a la e-shop y además en inglés.
Guillermo Herrera (Bilbao)


UN VIDEO DE PRESENTACIÓN DE GAIKAI EN PS4 nos ha dado algunas pistas de los juegos que podremos descargar. Aunque a todos nos encantaría disfrutar del genial catálogo de PS2 y PSone, no estarán disponibles de primeras...

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@¡¡¡Maestro Yen!!!... como tu pupilo predilecto te pido que me invites a comer de vez en cuando...
Yen: ¡Qué caradura! Acusarme a mí de que no doy de comer a mis pupilos. Como todos ellos saben, yo siempre le doy lo mejor a mis fieles seguidores, lo mejor de lo que me he dejado en el plato, claro.

@Yen, tienes mujer o yenes (hijos)?
Yen: Pues claro. A decir verdad tengo mucho de todo eso ya que me camelo a las chavalas con el rollito identidad secreta que tanto triunfa entre los superhéroes, los espías y los frikis en general. De lo que no tengo mucho es de los yenes normales, los que sirven para comprar juegos.

@¿Eres el Oráculo del Tiempo o de las Estaciones?
Yen: Como bien sabe cualquiera que haya jugado a alguno de esos *Zelda*, yo hago de ambos. Es más, en la versión extendida edición especial director's cut remake edición de coleccionista y no se qué más de Matrix, se puede ver claramente que yo fui el elegido para interpretar al oráculo. Luego no pudo ser por un problema de agendas (acababa de salir *Shenmue* y no me quedaba demasiado tiempo libre).



@Yen... Tu esposa... ¿se llama "Yena"? XD
Yen: Eso sí que es feo. Venir aquí, a mí sección, a vertir mentiras. Mi mujer no se llama Yena, se llama Ba-Yena, y no, no es jorobada.

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 108

FIFA 14 El actual rey del balompié vuelve dispuesto a revalidar el título. Aquí os mostramos sus principales novedades... y también las de su rival PES 2014.

PÁGINA 112

TOTAL WAR ROME II

La estrategia más concienzuda y mejor ambientada tiene lugar, sin ninguna duda, en la serie *Total War*, que vuelve a viajar hasta la antigua Roma para regocijo de los usuarios de PC. Aquí podéis leer todas sus claves. Desempolvad el gladius y... ¡Alea jacta est!

PÁGINA 114

DIABLO III. Pocas sagas roleras tienen tanto renombre. Esta tercera entrega de la franquicia va a desembarcar en Xbox 360 y PS3. ¿Estará a la altura del original de PC?

EN ESTE NÚMERO...

Vuelve a oler a césped y cuero, porque los titanes de la simulación futbolística se preparan para regresar. Además, el rol con solera (y ahora consolero) se une a las batallas más descarnadas.

LAS CLAVES



1 **LAS JUGADAS** lucirán más reales, gracias a las mejoras en las animaciones y a una física del balón más "pesada".



2 **LA IA** contará con un comportamiento más racional, en especial a la hora de presionar la salida de balón del rival.



3 **BRASIL 2014.** No está confirmado, pero al ser año de Mundial, es posible que haya un DLC como el de la Euro 2012.

26 de septiembre ■ EA ■ Fútbol

FIFA 14

Si el Bayern es el equipo futbolístico del momento en el mundo real, en el mundo virtual es *FIFA*, un simulador cuya calidad lleva un lustro haciéndole recibir ovaciones cerradas.

COMO CADA TEMPORADA, EA Sports vuelve a disponer sobre el tapete de césped su apuesta futbolística, la que lleva reinando durante toda esta generación. *FIFA 13* ya tenía un once "top", que diría Mourinho, así que la próxima entrega ofrecerá el mismo esqueleto, pero con un músculo aún más voluptuoso.

Las mejoras en el control se escribirán en forma de mayor realismo al crear las jugadas. Lo más importante es que se podrá proteger el balón de los empellones de los rivales, usando los brazos a costa de ralentizar nuestra carrera. La conducción del esférico también estará mejorada, pues podremos hacer quiebros en cualquier dirección (antes, el ángulo de giro era de 22,5º) y los jugadores no lo llevarán pegado al pie, en especial los más tuercebotas.

LA CLARIVIDENCIA DE LOS COMPAÑEROS DE EQUIPO es otro aspecto en el que EA Sports está incidiendo. Así, la IA preverá mejor las jugadas y se desplegará con más fundamento sobre el pasto: en ataque, haciendo fintas y movimientos de espalda o evitando caer en fuera de juego; en defensa, haciendo marcajes más pegajosos.

Tras disputar nuestros primeros encuentros, hemos visto que algunos de los errores de los últimos años quedarán subsanados. Por ejemplo, si fallamos una entrada no nos quedaremos tan vendidos, pues habrá una segunda oportunidad de rebañar la bola desde el suelo. Otra mejora que se pedía a gritos será la de poder llamar a un defensa en los lanzamientos de puerta, para sacar el cuero jugado (hasta ahora, sacar en corto era como jugar a la ruleta rusa con todo el tambor cargado). HC

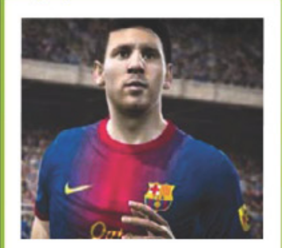
PRIMERA IMPRESIÓN

Sus fichajes para 2014 harán un papel como el de Makelele en el Madrid galáctico. No llamarán la atención a primera vista, pero harán que el engranaje ruede a la perfección.



EL USO DE LOS BRAZOS contribuirá a que la lucha por la posesión sea más real. Se manejará con el gatillo izquierdo, de modo que los regates se dibujarán sólo con el joystick derecho.

¡OJO AL DATO!



Canterano de PS4 y XO...
VERSIÓN DISTINTA PARA LA NUEVA GENERACIÓN
FIFA 14 debutará en PS4 y Xbox One con una versión que no será un mero "port" de la de PS3, Xbox 360 y PC. Hará gala de Ignite, el nuevo motor de EA Sports para la era tecnológica que está a punto de comenzar.



LOS EFECTOS DEL BALÓN a la hora de chutar serán más variados: habrá trayectorias combadas, turbulencias a lo Cristiano Ronaldo, botes inesperados delante del portero...



EL MODO ULTIMATE TEAM será más accesible: podremos personalizar más ampliamente la forma de jugar, con nuevos estilos de compenetración, y habrá hasta diez divisiones (antes eran cinco).

HAY 6 CLUBES de España que han llegado a un acuerdo con EA para que haya carátulas del juego con su escudo y para que sus jugadores sean más reales: son Barça, Madrid, Atlético, Betis, Valencia y Sevilla.

EA SPORTS AÑADIRÁ AL CONSISTENTE ESQUELETO DE FIFA 13 UN MÚSCULO AÚN MÁS VOLUPTUOSO



LAS CLAVES

1 **LOS FORCEJEOS** serán más creíbles, gracias a unas animaciones que dependerán de la fuerza, la dirección y la corpulencia.

2 **EL RENDIMIENTO** de los jugadores variará según sean locales o visitantes. El apoyo de los compañeros les influirá.

3 **LA IA** tendrá muchos recursos: se gustará con los regates y no dudará en chutar a puerta si el portero se adelanta.

■ 30 de septiembre ■ Konami ■ Fútbol

PRO EVOLUTION SOCCER 2014

Igual que el Real Madrid, Konami dominó el fútbol mundial hace no mucho tiempo. Pero su once titular envejeció y la directiva del PES Team no supo darle el relevo. ¿Lo conseguirán esta temporada?

■ **LA SAGA PRO EVOLUTION SOCCER** lleva varios años protagonizando la fábula del lobo: siempre se proclama su impetuoso regreso a los terrenos de juego y siempre se queda a un paso del trono futbolístico, como le sucede al Real Madrid con la Décima. Sin embargo, éste puede ser el año de su resurrección definitiva, ya que el añejo motor gráfico de los últimos años cederá el testigo al potente Fox Engine.

De momento, hemos tenido acceso a una versión bastante preliminar y parece que la preparación física va por buen camino, gracias a un sistema de animaciones que hará que la lucha por la posesión sea más realista, con unos forcejeos a imagen y semejanza de *FIFA*.

→ **EL DESARROLLO DE LOS PARTIDOS** será bastante trabado, pues, como en la vida real, los futbolistas no harán controles perfectos. Así, el ritmo será pausado, aunque podremos elegir entre cuatro niveles de velocidad. Destacará en especial la ampliación del sistema PES ID, que el año pasado "calcaba" los rostros y los movimientos de 50 jugadores, un número que se verá ampliado esta temporada.

Tras nuestros primeros partidos con el Bayern, el Santos, Alemania e Italia, lo que más nos ha gustado son las mejoras en la IA. Por ejemplo, hemos visto a Pirlo rompernos la cadera con un regate de tacón. Del mismo modo, si adelantamos al portero, los rivales no dudarán en hacer una vaselina. Siempre se adaptarán a lo que esté sucediendo en el campo. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

No supone una revolución respecto a *PES 2013*, pero el Fox Engine luce muy bien y las mejoras en la IA son realmente efectivas.



LA ESTRATEGIA tendrá mucho peso: podremos definir hasta tres formaciones para cambiarlas sobre la marcha, pedir jugadas concretas y ordenar desmarques.



LA AMBIENTACIÓN estará muy lograda. Antes de los partidos, habrá tifos e himnos. Al final, veremos a los jugadores "comerle" la oreja al árbitro, como en la realidad...



LAS LICENCIAS más destacadas serán las de la Copa de Europa, la Copa Libertadores y la Champions League de Asia. También hará su debut la de la liga argentina.



■ EL PES TEAM NO SE HA QUERIDO APRESURAR EN DAR EL SALTO A LA NUEVA GENERACIÓN ■

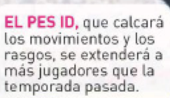


¡OJO AL DATO!



Hará uso del Fox Engine...
MAQUILLADO IGUAL QUE EL MISMÍSIMO BIG BOSS

Para renovar el apartado gráfico de la saga, el PES Team se ha servido del Fox Engine, el espectacular motor gráfico con el que Hideo Kojima está trabajando para su *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.*



EL PES ID, que calcará los movimientos y los rasgos, se extenderá a más jugadores que la temporada pasada.





■ 3 de septiembre ■ Sega ■ Estrategia

TOTAL WAR ROME II

Para probar la nueva edición de este simulador viajamos al mismísimo centro del imperio Romano, pero el de cartón piedra: los estudios Cinecittá de la capital italiana.

LAS CLAVES

1 **EL TAMAÑO** del mapa de campaña de *Total War II Rome* será cuatro veces más grande que el de sus antecesores.

2 **EL NUEVO MOTOR GRÁFICO** promete un nivel de detalle en nuestras tropas nunca visto hasta ahora.

3 **LA GESTIÓN** de los recursos y los movimientos tácticos sobre el mapa tendrán aún más repercusión.

■ **LA SAGA TOTAL WAR ARRANCÓ HACE YA 13 AÑOS,** y se ha convertido en un referente de la estrategia en PC, combinando batallas en tiempo real, mediante motores 3D cada vez más espectaculares, con una gran carga táctica por turnos y de desarrollo de los diferentes imperios y civilizaciones. Esto nos ha permitido conocer épocas de la historia muy dispares, hasta llegar a esta segunda entrega de las campañas basadas en el emergente imperio romano, en forma aún de República.

→ **SU CUIDADO ASPECTO GRÁFICO** es uno de los aspectos más atractivos e interesantes. El desarrollo de las batallas ha dado un notable salto de calidad, y es que es alucinante ver cómo han dado vida a cada uno de los miles de soldados. Siguiendo con desarrollo de las contiendas, destaca la nueva opción de realizar ataques terrestres y navales de manera simultánea. También hay grandes novedades en las ciudades, y es que una urbe romana no tiene nada que ver con una egipcia o britana. Por eso ahora tienen el aspecto que realmente lucieron en aquellas épocas. Podemos ampliar su tamaño y añadir expansiones para su defensa, construir templos que mejoren nuestra influencia sobre ciudades más pequeñas, mejorar barracones…

Además, el senado nos encomendará distintas misiones, y como en otras entregas, podremos reclutar nuevas unidades y desarrollarlas en base al "árbol" tecnológico disponible. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El salto de calidad gráfico y el vasto mapa nos han causado una impresión formidable.



LIBRAREMOS BATALLAS de manera simultánea en tierra y mar, pudiendo apoyar a las unidades terrestres con soldados provenientes de los navíos.



PODREMOS AUMENTAR el tamaño de las ciudades que controlamos, añadiendo nuevos edificios que podrán servir de influencia a otras ciudades más pequeñas.



HABRÁ DIFERENTES FACCIONES, que habitan desde el oeste de Europa hasta oriente: cartagineses, macedonios, icenos, suevos...

EL SALTO GRÁFICO Y LAS NUEVAS OPCIONES DE BATALLA SON SUS PRINCIPALES BAZAS



TOTAL WAR ROME II llega con el objetivo de convertirse en la mejor entrega de toda la saga, y con este avance ha demostrado que va por el buen camino.

¡OJO AL DATO!



Para sibaritas...

HABRÁ UNA EDICIÓN COLECCIONISTA

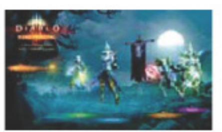
Si no os basta con jugar a *Total War II Rome* con esta espectacular edición coleccionista podréis disfrutar de características exclusivas, desde una pequeña catapulta a un juego de cartas.

■ 3 de septiembre ■ Blizzard ■ Rol de acción

DIABLO III

El popular "hack & slash" de Blizzard prepara su estreno en PS3 y Xbox 360. Y lo mejor es que, lejos de ofrecernos un"port cumplidor", se han currado una adaptación repleta de mejoras.

LAS CLAVES



1 **4 JUGADORES** podrán cooperar online y offline para derrotar a cientos de monstruos en combates en tiempo real.



2 **EL ARGUMENTO** sigue la trama del anterior. Sus 4 actos dan para unas 15 horas de juego. Querrás explorarlo todo.



3 **EL CONTROL** está bien adaptado. Podremos rodar con el stick derecho. El inventario y la interfaz han sido retocados.

■ **DESPUÉS DE ARRASAR EL AÑO PASADO EN PC Y MAC** con más de 12 millones de copias vendidas en todo el mundo, *Diablo III* prepara su estreno en PS3 y 360 con una trabajada adaptación repleta de mejoras, como no necesitar jugar permanentemente conectados a internet. Así, tras elegir a nuestro personaje entre las cinco clases disponibles (bárbaro, médico-brujo, mago, monje y cazador de demonios), nos embarcaremos en un largo periplo en el que libraremos miles de batallas en tiempo real contra todo tipo de monstruos, mejorando a nuestro héroe con la experiencia y los objetos que encontraremos. Eso sí, aquí no habrá casa de subastas como en PC (en la que se podía usar dinero real) sino que directamente nos intercambiaremos los objetos con otros usuarios. El inventario también se ha adaptado a las consolas e incluirá la típica rueda de atributos y una interfaz que nos permitirá descubrir de un vistazo si un arma o ítem es mejor o peor que el que llevamos. También se ha modificado el control y tras probarlo os aseguramos que es una delicia. Incluso podemos rodar para esquivar con el stick derecho. Otra novedad es que en esta versión de consola el multijugador para cuatro se puede disfrutar tanto offline como online, pudiendo combinar ambas como queramos en función de nuestras necesidades y pudiendo entrar y salir de la partida en cualquier momento.

→ **ADEMÁS, LLEGARÁ TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO** como todo juegazo que se precie. De la que no os podemos adelantar nada es de la versión de PS4, salvo que ya es casi seguro que no la cataremos hasta 2014. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Diablo III se adapta como un "guantelete" a PS3 y 360. Estamos deseando empezar a repartir mandobles con otros tres amigos.



ELEGID ENTRE CINCO CLASES de personaje y preparaos para explorar escenarios variados masacrando a cientos de enemigos en combates llenos de posibilidades.



MEJORAREMOS A NUESTRO HÉROE con las armas e items que encontremos por el camino. Podremos compartir nuestro botín, pero aquí no habrá casa de subastas.



LA PERSPECTIVA ISOMÉTRICA del original de PC seguirá acompañándonos, aunque se van a añadir grados de "zoom" en la versión de consola para no dejarnos "vendidos" en los combates.





No es un "port regulero"
NOVEDADES PARA LA VERSIÓN DE CONSOLA

Diablo III en consola será una adaptación en toda regla, con un renovado y más visual inventario, opción de rodar para esquivar con el stick derecho, multijugador local, no hay que jugar conectados...

DIABLO III ES MÁS DIVERTIDO SI LO COMPARTIMOS CON OTROS TRES AMIGOS ONLINE O EN LA MISMA CONSOLA

EL BÁRBARO será una de las 5 clases disponibles. Las otras son cazador de demonios, médico-brujo, mago y monje. Cada una tendrá sus peculiaridades.



LAS CLAVES

1 VUESTRO PELOTÓN irá creciendo a medida que encontréis nuevos personajes. Algunos son temporales, y otros permanentes.

2 HABRÁ ENEMIGOS muy variados, y muchos de ellos serán espectaculares. Tendréis que coordinar bien a vuestros personajes.

23 de agosto **Platinum Games** **Acción**

THE WONDERFUL 101

LA NUEVA OBRA DE HIDEKI KAMIYA, director de juegos como *Resident Evil 2, Devil May Cry, Okami* y *Bayonetta* será exclusiva de Wii U y está a la vuelta de la esquina. Su original concepto consiste en controlar una muchedumbre de superhéroes, combinar sus habilidades para avanzar a lo largo de los niveles y derrotar a los numerosos enemigos (los invasores alienígenas Geathjerk). Así, podréis usar vuestra tropa para formar con ellos puentes y escaleras que os permitan alcanzar puntos de los escenarios con gran flexibilidad, y también alternar el liderazgo del pelotón entre distintos héroes para aprovechar las armas de cada uno. Por ejemplo, Wonder-Red tendrá un puño con el que girar mecanismos, Wonder-Blue podrá armarse con una enorme espada que será el azote de los Geathjerk, y Wonder-Green contará con una pistola para atacar a distancia.

→LA MANERA DE HACER ESTAS ACCIONES ESPECIALES para formar elementos con los personajes y equipar las armas de los héroes será dibujar sencillas figuras, ya sea en la pantalla táctil del GamePad o mediante el stick derecho. Con estos recursos habréis de hacer frente a intensísimos niveles cargados de acción, en los que el número de personajes en pantalla (tanto de vuestro grupo como de enemigos) llegará a ser elevadísimo y con una gran fluidez de movimiento. Además, os encontraréis con todo tipo de poderosos jefes a los que tendréis que derrotar de maneras muy distintas. Y, para redondear el juego, habrá un modo cooperativo para hasta 5 jugadores (cuatro de ellos con wiimote). HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Tendrá mucha personalidad, y será muy divertido y variado. Habrá que ver cómo de bien integradas estarán sus ideas.





Consola PS3 12GB + PACK SKYLANDERS Giants
o Consola PS3 12 GB + MOVE + Sorcery + Wonderbook
o Consola PS3 12 GB + MOVE+ SPORTS CHAMPIONS 1 y 2



219€
La unidad

Reserva FIFA 14 o GTA V y te descontamos 15€*



PVPR 71,90€
A la venta el 26/09



PVPR 72,50€
A la venta el 17/09

Reserva ahora en nuestra tienda Online





* El descuento se aplicará sobre el PVPR (Precio Venta al Público Recomendado)

CÓMO REALIZAR LA RESERVA EN TU HIPERMERCADO CARREFOUR

Coge esta tarjeta de reserva en la sección de videojuegos y págala en caja.
A partir del día del lanzamiento, acércate al hipermercado donde realizaste la reserva, recoge el juego y preséntalo en caja junto con tu tarjeta de reserva y el ticket de compra de la misma.

tarjetasocio

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!



Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**
www.**GAME.es**/tiendas



ahorra 5€



ahorra 5€



ahorra 5€



ahorra 5€



www.GAME.es

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 13/09/13. Impuestos incluidos.



CH8

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

AGOSTO



23
PS3 - 360 - PC
SAINTS ROW IV
El líder de los Saints se convertirá en el presidente de Estados Unidos y tendrá que hacer frente a una estrambótica e hilarante invasión alienígena.



23
Wii U
THE WONDERFUL 101
Platinum Games es uno de los estudios que más están apostando por Wii U. Aquí, se unirán acción y táctica.



23
PS3 - 360 - WII U - PC
SPLINTER CELL: BLACKLIST El agente Sam Fisher tendrá que volver a mostrar sus dotes para la infiltración y los disparos.

23
PS3 - 360 - PC
THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED
En plena Guerra Fría, al agente William Carter le toca repelar a los aliens.

23
PS3 - 360 - WII U - 3DS - WII
DISNEY INFINITY
Los personajes de Disney y Pixar serán los protagonistas de esta peculiar aventura en un mundo abierto.



27
PS3 - PC
FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
La nueva versión del MMORPG de la mítica saga promete dar mucho de sí.

27
PC
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW Gabriel Belmont volverá a repartir latigazos en esta versión "Ultimate" del título de PS3 y 360.



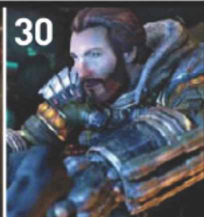
29
WII U - PS3 - 360 - VITA
RAYMAN LEGENDS
Tras ser retrasado para que llegara a más plataformas, el colorido Rayman volverá a saltar.



30
PS3
ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2 Los piratas de One Piece ya velan sus armas para desembarcar en la rocosa costa de PS3.



30
PS3 - 360
KILLER IS DEAD
El asesino Mondo Zappa echará mano de su katana y su brazo tecnológico para impartir justicia.



30
PS3 - 360 - PC
LOST PLANET 3 El frío del planeta E.D.N. III nos volverá a congelar las ideas en esta aventura de disparos y mechas.

SEPTIEMBRE



3
PC
TOTAL WAR: ROME II
La Roma clásica nos aguarda en este espectacular título de estrategia.

5
VITA
KILLZONE MERCENARY
La saga de disparos de Sony hará su debut en PS Vita, con el objetivo de darle un buen empujón a la portátil.

6
PS3-360
DEAD OF ALIVE 5 ULTIMATE
El título de lucha de Tecmo Koei volverá a plantar cara con esta versión "extendida".



13
3DS
SHIN MEGAMI TENSEI DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS
será un "remake" del juego de rol aparecido en Sega Saturn en el año 1997.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Gamescom	Evento	20-25 de agosto
•Parque Jurásico 3D	Cine	23 de agosto
•Etrian Odyssey IV	3DS	30 de agosto
•Kick Ass 2: Con un par	Cine	30 de agosto
•Atelier Meruru Plus	Vita	3 de septiembre
•Diablo III	PS3-360	3 de septiembre
•Puppeteer	PS3	12 de septiembre
•Kingdom Hearts 1.5 HD R.	PS3	13 de septiembre
•GTA V	PS3-360	17 de septiembre
•Dragon's Prophet	PC	18 de septiembre
•Tokyo Game Show	Evento	19-22 septiembre

•FIFA 14	PS3-360-PC	26 septiembre
•Armored Core Verdict...	PS3-360	27 de septiembre
•Inazuma Eleven 3	3DS	27 de septiembre
•Secret Files: Sam Peters	PC	27 de septiembre
•Metal Gear Solid Legacy...	PS3	Septiembre
•PES 2014	PS3-360-PC	Septiembre
•Zelda: Wind Waker HD	Wii U	4 de octubre
•F1 2013	PS3-360-PC	4 de octubre
•NBA 2K14	PS3-360-PC	4 de octubre
•Beyond: Dos almas	PS3	9 de octubre
•Pokémon X / Y	3DS	12 de octubre

•Sonic Lost World	Wii U-3DS	18 de octubre
•Skylanders Swap Force	Todas	18 de octubre
•Tearaway	PS Vita	24 de octubre
•Batman Arkham Origins	Todas	25 de octubre
•Battlefield 4	PS3-360-PC	31 de octubre
•Assassin's Creed IV	PS3-360-Wii U-PC	31 octubre
•WRC 4	PS3-360-Vita-PC	Octubre
•Angry Birds Star Wars	Todas	1 de noviembre
•WWE 2K14	PS3-360	1 de noviembre
•Call of Duty Ghosts	PS3-360-Wii U-PC	5 noviembre
•Layton y el legado de los...	3DS	8 de noviembre

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA JUGÓN

PÁGINA 122

OBLIVION La última película futurista del incombustible Tom Cruise llega por fin al mercado doméstico, y con varios extras interesantes. Os la mostramos con mayor profundidad unas páginas más adelante, ¡no os la perdáis!



PÁGINA 121

AQUARIS 5

La compañía española Bq nos ofrece un móvil que combina buenas prestaciones con un precio razonable. Os lo presentamos en nuestro Escaparate.

PÁGINA 127

REGRESO AL FUTURO

Marty McFly y Doc se apuntan a la moda Lego. Ya podéis adquirirlos con esta particular estética, junto al icónico DeLorean de la película.

EN ESTE NÚMERO...

Si los precios de las nuevas consolas os parecen demasiado caros, quizás podáis invertir los ahorrillos en alguna de las figuritas, películas, accesorios, libros, cómics o discos de nuestro completo rastrillo.



TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.

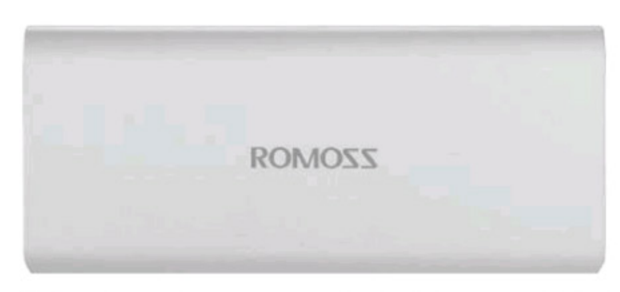
Captura dónde y como quieras

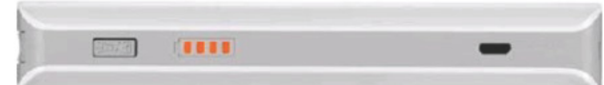
- **Nombre:** Live Gamer Portable
- **Compañía:** Avermedia
- **Consola:** Todas ■ **Precio:** 149,99 €

Antaño, únicamente las revistas especializadas necesitaban capturar imágenes de los juegos, aunque con la llegada de Internet eso se extendió a prácticamente cualquiera. Con el aumento de las velocidades de conexión, también ha proliferado el consumo y la captura de vídeo. Sin embargo, capturar no siempre es sencillo y precisa de un ordenador, una tarjeta gráfica y un software especial. Por eso este dispositivo es tan buena idea. Además de capturar vía PC, el Live Gamer Portable permite grabar directamente conectando nuestra consola al dispositivo, eliminando la necesidad de un PC (graba en una SD Class 10). Y, pese a su pequeño tamaño -cabe en la palma de una mano-, captura a 1080p y 60 fps.
gamerzone.avermedia.com

VALORACIÓN: ★★★★







Nunca te quedes sin energía

- **Nombre:** Cargador portátil
- **Compañía:** Romoss
- **Consola:** Varios (portátiles, mandos...)
- **Precio:** 19,99 €

Con la cantidad de dispositivos que llevamos hoy en día encima y lo rápido que se consume su batería, contar con un cargador portátil externo resulta casi obligatorio. Este es una de las mejores opciones que hay, ya que ofrece una gran cantidad de energía extra (10.400 mAh) por un precio muy bajo. Es compatible con casi cualquier dispositivo que se pueda cargar mediante un cable USB y resulta bastante compacto (138 por 62 por 21,5 milímetros). Tarda unas 12 horas en cargar y eso os dará aproximadamente para tres ciclos de carga de un dispositivo. Tiene una vida de 500 ciclos de carga.
www.amazon.es

VALORACIÓN: ★★★★

Que no suden tus orejas

- **Nombre:** G230 ■ **Compañía:** Logitech
- **Consola:** Todas ■ **Precio:** 61,90 €

Si no necesitas sonido envolvente y te sirve con un buen estéreo, los nuevos cascos de Logitech (Transductor de neodimio de 40 mm, respuesta de frecuencia 20 Hz – 20 kHz y 32 ohmios de impedancia) son una gran opción. Están acabados con un material deportivo que ayuda a que la oreja no sude y son muy ligeros, por lo que resultan cómodos aunque estemos durante horas jugando. Gracias a su conector de 3,5 mm son compatibles con cualquier dispositivo, tienen un cable largo y recubierto de cordel para evitar roturas y su micrófono flexible se pliega cómodamente para cuando no lo queremos usar.
gaming.logitech.com/es

VALORACIÓN: ★★★☆







Deja descansar tu Gamepad

- **Nombre:** Rotating Stand
- **Compañía:** BigBen
- **Consola:** Wii U
- **Precio:** 15,90 €

El mando de Wii U puede ser usado apoyado en la mesa, para ver contenidos multimedia, navegar por Miiverse o jugar a determinados juegos que solo requieran mirar a su pantalla. Por eso en BigBen han pensado que puede ser buena idea liberar a nuestras manos de sostener sus 500 gramos de peso con un soporte para mesa, que lo eleva y lo sitúa delante de nuestros ojos. Se puede rotar e inclinar para que encontremos nuestra posición ideal. El problema es que, a cambio de no tener que sostener peso, se pierde algo de movilidad.
www.hnostromo.com

VALORACIÓN: ★★☆☆

Controlando en 2 sistemas

- **Nombre:** GXT 28 ■ **Compañía:** Trust
- **Consola:** PC y PS3 ■ **Precio:** 19,95 €

Como en Hobby Consolas sabemos lo que es acumular mandos para diferentes máquinas en los cajones hasta que desbordan, siempre nos parece una buena opción tener un segundo controlador multiplataforma, aunque su calidad sea algo inferior que la de los oficiales. Este de Trust es bastante sencillo, tiene cable y lo podréis utilizar tanto en PlayStation 3 como en PC. Tiene un diseño ergonómico con acabado en goma bastante cómodo, botones extra con funciones como turbo y sticks cóncavos rugosos, que parecen una mezcla entre los de Xbox 360 y los del Dual shock. Una buena y económica opción para cuando venga un amigo a jugar a casa o como solución si alternáis habitualmente sesiones de juego entre PS3 y PC.
www.game.es

VALORACIÓN: ★★★☆



NO LO PIERDAS DE VISTA

SMARTPHONE

Calidad asequible "made in Spain"

- **Nombre:** Aquaris 5 ■ **Compañía:** Bq
- **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 199,90 €

La compañía española Bq ha decidido subirse al carro de los cuatro núcleos (Cortex A7 a 1.2 Ghz, GPU PowerVR Series5 SGX de hasta 300 MHz y 1 GB de RAM) y las 5 pulgadas con su smartphone más ambicioso. No puede competir con los grandes del sector como el HTC One, el Xperia Z, el iPhone 5 o el Galaxy S4 en términos de diseño, cámara o calidad de la pantalla (con una definición de 220 ppp). Sin embargo, lo cierto es que, aunque algo grueso y menos potente que estos terminales, es ligero; además, Android y las aplicaciones se mueven con soltura, con lo que la experiencia de usuario es satisfactoria. Teniendo en cuenta que cuesta alrededor de una tercera parte que cualquiera de los terminales antes citados, merece mucho la pena. Además, tiene doble ranura SIM, por lo que puede ser útil para usarlo a la vez como móvil de trabajo y personal o añadir una tarjeta prepago cuando viajamos al extranjero.
www.bqreaders.com.

VALORACIÓN: ★★★★



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Oblivion

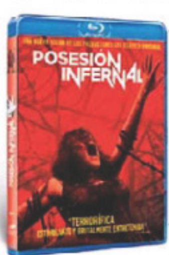
- Género **Ciencia-ficción**
- Protagonistas **Tom Cruise, Nikolaj Coster-Waldau, Morgan Freeman**
- Director **Joseph Kosinski**
- Precio **24,95 €**
- También en DVD: **17,16 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Jack Harper es uno de los últimos hombres que habitan la Tierra: es un ingeniero de Drones que forma parte de una operación masiva para extraer los recursos vitales del planeta antes de dirigirse a Titán, uno de los satélites de Saturno y el único con una atmósfera densa del Sistema Solar. Patrulla diariamente los cielos como parte de su misión, y nada inusual sucede hasta que su vida da un cambio cuando rescata a una desconocida mujer de una nave espacial. La fabulosa banda sonora de M83 nos acompaña en este viaje por un planeta Tierra en cuarentena basado en la novela gráfica de Joseph Kosinski (el artífice de Tron: Legacy), que también se encarga de la dirección, y de Arvid Nelson.

EXTRAS BLU RAY:
Escenas inéditas, banda sonora de M83, comentario de Tom Cruise y Joseph Kosinski y pieza documental "Así se hizo Oblivion".

Posesión infernal



- Género **Terror/Survival**
- Protagonistas **Jane Levy, Shiloh Fernández, Lou Taylor Pucci, Elizabeth Blackmore, Jessica Lucas, Phoenix Connolly**
- Director **Fede Álvarez**
- Precio **17,99 €**
- También en DVD: **15,58 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Remake del ya clásico título de Sam Raimi en el que cinco jóvenes se alojan en una cabaña de Tenessee para así poder apoyar a una amiga a superar su adicción a las drogas. El proceso la vuelve agresiva, lo que enmascara su posesión tras leer el Necronomicon.

EXTRAS BLU RAY: Comentario de los cineastas y el reparto y abundante material sobre los efectos especiales y el trabajo de dirección.

Iron Man 3



- Género **Acción**
- Protagonistas **Robert Downey Jr., Ben Kingsley, Gwyneth Paltrow, Don Cheadle y Guy Pearce**
- Director **Shane Black**
- Precio **25,95 €**
- También en DVD **10,90 €**

ARGUMENTO: Iron Man 3 toma como base Extremis, la novela gráfica de Warren Ellis y Adi Granov, pero Shane Black, el director y también coescritor del libreto junto a Drew Pearce (Pacific Rim), se ha encargado de darle una vuelta de tuerca a todo ese material para conseguir sorprender al espectador dejando a Stark "con lo puesto".
En esta ocasión, el millonario se enfrentará a un enemigo cuyo poder no conoce límites y que está dispuesto a destruir su universo personal. Acorralado, tendrá que sobrevivir por sus propios medios, confiando en su ingenio y su instinto para proteger a las personas que quiere.

EXTRAS BLU RAY:
Audiocomentario del director Shane Black y el guionista Drew Pierce, tomas falsas, escenas eliminadas y extendidas así como diversos clips de vídeo con adelantos de otras historias de Marvel: "Cómo se hizo Thor: el mundo oscuro" o el cortometraje de la Agente Carter.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆

Stoker



- Género **Thriller**
- Protagonistas **Mia Wasikowska, Matthew Goode, Nicole Kidman, Jacki Weaver y Dermot Mulroney**
- Director **Park Chan-wook**
- Precio **20,50 €**
- También en DVD **12,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: India, una joven excepcionalmente sensible, pierde a su padre el día en que alcanza la mayoría de edad. Cuando su tío Charlie se presenta de manera inesperada en el funeral y decide quedarse con ella y su inestable madre, no podrá evitar sentirse atraída por él. Pronto descubrirá que tienen mucho en común.

EXTRAS BLU RAY: Escenas inéditas, entrevista con el director y clips de vídeo del cómo se hizo.

El gran golpe



- Género **Thriller/Acción**
- Protagonistas **Kim Yun-Seok, Kim Hye-Soo, Lee Jung-Jae, Jun Ji-hyun**
- Director **Choi Dong-hun**
- Precio **16,35 €**
- También en DVD **13,30 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: El cine coreano sigue abriéndose un hueco con esta cinta, que arrasó en su país. Cuando Popie y sus compinches viajan a Macao para hacer un trabajo, descubren que detrás del golpe está un antiguo socio la banda. El plan es robar un diamante, la "lágrima del Sol", que vale una fortuna, pero cada ladrón tiene su propio plan para hacerse con el botín y dejar en la estacada al resto del grupo.

EXTRAS BLU RAY:
Tráiler y otros títulos.



CINE

La actualidad de la pantalla grande

Entrevista

Justin y la espada del valor: un héroe nacido en Granada

El 20 de septiembre llegará a nuestras carteleras Justin y la espada del valor, una película producida por Kandor Graphics (El lince perdido, La dama y la muerte) Timeless Films, Out of the Box y Aliwood Mediterráneo Producciones. La cinta la distribuirá en nuestro país Sony Pictures Releasing España, que nos ofreció la oportunidad de hablar con su director, Manuel Sicilia; el productor y actor Antonio Banderas, e Inma Cuesta, que se estrena como actriz de doblaje. Más de cien personajes y cuarenta escenarios han sido creados para acercarnos la historia de Justin, cuyo mayor sueño es llegar a ser uno de los "caballeros del valor", como su abuelo. Pero su padre Reginald, consejero de la reina, quiere que su hijo siga sus pasos y se convierta en abogado. Finalmente Justin escapa en pos de su sueño, lo que le permitirá conocer a Talía, al excéntrico mago Melquíades, al caradura Antoine y a tres sabios mentores que le instruirán en el arte de la caballería.





ANTONIO BANDERAS nos ha confesado de corazón que quiere hacer de esta compañía, Kandor Graphics, una compañía de la que los españoles se sientan orgullosos. No será por falta de talento.



A Manuel Sicilia quisimos preguntarle sobre la complejidad de la película, cuyo acabado final es impecable, como se aprecia en escenarios, texturas, tejidos o diseño de personajes: **"necesitábamos que Justin tuviera un universo creíble"**, nos dijo. Nacida en Granada, en la cinta encontramos referencias familiares como la del Alcázar de Segovia, en el cual está inspirado el castillo del reino. Al ser una película destinada al mercado internacional, Sicilia señaló que **"las motivaciones de los personajes son muy primigenias, pero al mismo tiempo es muy bonito que se note el sabor de la película y la Edad Media europea"**.

En el doblaje en inglés encontraremos grandes voces como las de Charles Dance (Tywin Lannister en Juego de tronos), Rupert Everett, Mark Strong, Saoirse Ronan o Antonio Banderas, que hace doblete en la versión en castellano y que trabaja junto a Claudio Rodríguez (la voz de Charlton Heston) o Inma Cuesta (Águila Roja). La actriz nos comentó que suelen ofrecerle papeles de mujeres **"con coraje y valentía"** como Talía, el personaje al que dobla en Justin y la espada del valor.

El apoyo de Banderas a Kandor Films ha sido sustancial desde que Raúl García, uno de sus fundadores, le presentara el origen de El lince perdido. **"Tenemos un proyecto que puede sorprender a los freaks de la animación"**, nos contó, con el mérito añadido de contar con **"una financiación muy distinta"** a la de las empresas norteamericanas, que cuentan con presupuestos **"de siete a diez veces mayores"**.

Por supuesto no desaprovechamos la oportunidad de preguntarles a todos ellos por sus filias videojueguiles… Os invitamos a visitar nuestra página web para ver las entrevistas completas, ¡seguro que os sorprendéis!

« TENEMOS UN PROYECTO QUE PUEDE SORPRENDER A LOS FREAKS DE LA ANIMACIÓN »





Por Raquel Hernández Luján

Superproducciones que se la pegan

Han sido dos gigantes de la industria cinematográfica como Steven Spielberg y George Lucas los que han puesto sobre la mesa una cuestión que a todos preocupa: ¿qué sucederá si se encadenan varios patinazos en taquilla?

Las tan habituales superproducciones dejan una enorme cuota de poder a los estudios y a los inversores que, lógicamente, buscan el taquillazo para retornar sus montantes y lograr alcanzar cuantiosos beneficios, lo que ya de por sí está empobreciendo de forma alarmante lo que nos llega. No hay más que fijar los ojos en la falta de arrojo para sacar adelante ideas nuevas, la búsqueda de títulos reciclables en forma de remakes, relanzamientos y/o sagas expandibles en entregas encadenadas (y aparentemente infinitas) y la acumulación de carteles clónicos. Antes de que se estrene una película ya se está pensando en cuándo y cómo "rebootearla", ¿tiene eso una lógica más allá de la financiera?

Un gran presupuesto no significa ni mayor calidad, ni mayor éxito, aunque tengamos en la retina películas recientes en las que la todo eso haya ido de la mano como La vida de Pi o Los Vengadores, por poner dos ejemplos de géneros bien distintos.

¡Menudo verano! Comenzamos con El hombre de acero que costó alrededor de 250 millones de dólares, para seguir con After Earth con 130, Star Trek: en la oscuridad con 190, Lobezno inmortal con 100, Guerra Mundial Z con 170, Pacific Rim con 180, Elysium con 100, El llanero solitario con la friolera de 250 y RIPD con 130.

« UN GRAN PRESUPUESTO NO SIGNIFICA NI MAYOR CALIDAD NI MAYOR ÉXITO »

A juzgar por la precaria acogida de público y crítica, suele haber una conexión con el exceso de CGI, la inconsistencia de los guiones o incluso la falta de coherencia de las historias. ¿Estamos pasando por una verdadera crisis del cine?

Las soluciones pasan por estrategias variopintas: aumentar el precio de las entradas de las superproducciones con algo similar a "entradas VIP", planificar estrategias de crowdfunding que amplíen los márgenes de la libertad creativa o incluso proteger de alguna forma las películas abocadas a no ser grandes éxitos de taquilla, pero que destaquen por su valor cultural. Esperemos que seamos capaces de preservar la diversidad de ofertas de las que podemos disfrutar en los cines.



EL LLANERO SOLITARIO Su desorbitado presupuesto le está costando serios dolores de cabeza a las productoras.

Estreno



Riddick

■ Productora **Radar Pictures** ■ Estreno **13 de sept.**

Vin Diesel se mete por tercera vez en la piel de Riddick y no precisamente para pasarlo bien: tras ser repudiado por los necróferos es abandonado a su suerte en un inhóspito planeta. En él tendrá que volver a conectar con su lado animal para poder sobrevivir a las condiciones extremas a las que se ve expuesto.

Para atraer hasta él una nave con la que poder escapar, decide activar una baliza que le echa encima a dos grupos de mercenarios: once experimentados cazafortunas, entre los que veremos a Jordi Mollà, Dave Bautista o Katee Shackhoff, tratarán de darle caza.

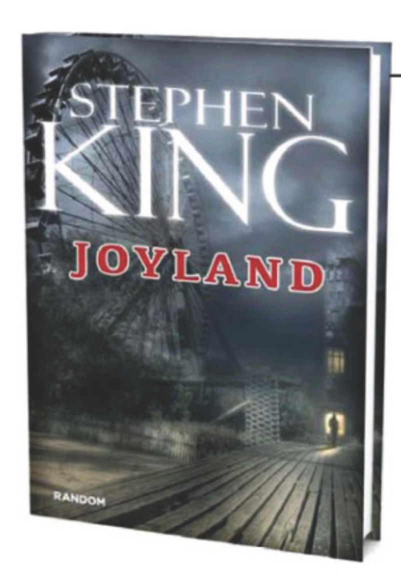
Taquilla

Datos en España: 25-27 julio		
1	Lobezno inmortal	1.471.000 €
2	Ahora me ves...	1.215.000 €
3	Gru 2, mi villano favorito	807.000 €
4	Expediente Warren	789.000 €
5	Niños grandes 2	334.000 €
6	Monstruos University	334.000 €
7	After Earth	201.000 €
8	Star Trek: en la oscuridad	120.000 €
9	Llévame a la luna	116.000 €
10	El hombre de acero	106.000 €



LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

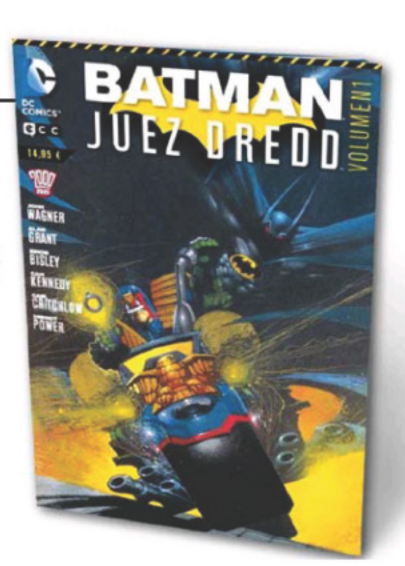
Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Joyland

Aunque sea de lo más prolífico, la aparición de una nueva novela de Stephen King siempre es un acontecimiento. Esta además nos lleva a un escenario de lo más clásico: un parque de atracciones (el Joyland que da título a la obra). Allí un joven, recién empleado en el parque, intentará resolver un asesinato cometido tiempo atrás en la Casa de los Horrores. 300 páginas (no demasiado para lo que nos tiene acostumbrados el autor de Carrie) que devorarás sin freno.

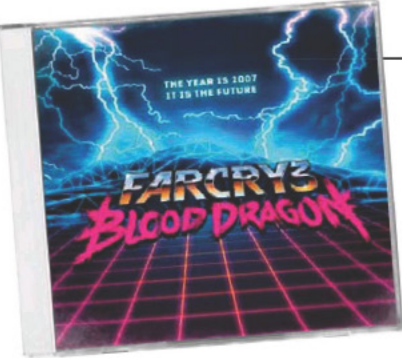
Publicado por: www.randomhousemondadori.es
Precio: 11,95 €



Batman/Juez Dredd Vol. 01

Los viejos del lugar recordarán con nostalgia Juicio Sobre Gotham, un estupendo cómic editado por la extinta Zinco, allá por el 92, que reunía a Batman con el Juez Dredd. Una pieza de coleccionista que vuelve a estar a nuestro alcance, gracias a esta antología en dos volúmenes, editada por ECC. Avalada por pesos pesados de la talla de John Wagner, Alan Grant y Simon Bisley, sus 160 páginas son un tesoro.

Publicado por: www.eccediciones.com
Precio: 14,95 €





Banda sonora de Far Cry 3: Blood Dragon

Repleto de guiños al cine de acción más casposo de los 80, *Far Cry 3: Blood Dragon* es uno de los juegos más divertidos que nos ha dado hasta ahora la cosecha 2013. Su banda sonora, a cargo de Power Glove, extiende y potencia el homenaje a la edad de oro de los videoclubs con el uso inmisericorde de sintetizadores y guitarreos delirantes. Una delicia que te hará añorar las pelis de la Cannon.

Editado por: Ubisoft
Precio: 9,99 € (iTunes)



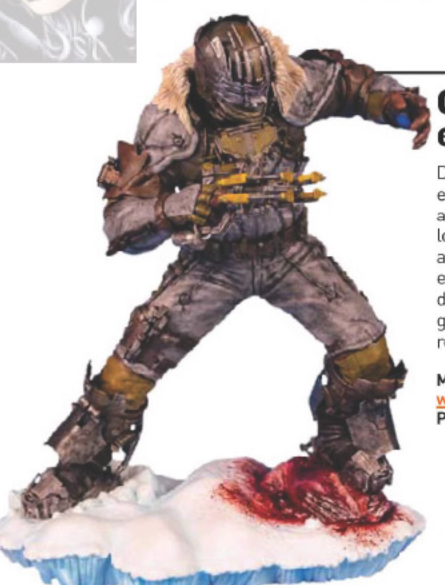
The Art of Brütal Legend

Aunque no tuvo el éxito comercial que merecía, el juego de Tim Schafer destilaba calidad y amor por el Metal por los cuatro costados. Prueba de ello es este libro de arte, editado cuatro años después del lanzamiento de *Brütal Legend* en PS3 y Xbox 360, gracias al buen hacer de Udon. A lo largo de sus 250 páginas podrás descubrir más de 600 ilustraciones, que dejan patente los esfuerzos de Double Fine para recrear la estética y el espíritu de la música metalera de los años 70 y 80.

Publicado por: Udon
Precio: 47,56 € (www.amazon.co.uk)

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Convierte a Isaac Clarke en el rey de la estantería

De la mano de la japonesa Kotobukiya nos llega esta espectacular estatua de 32 centímetros de altura, inspirada en *Dead Space 3*. Además de los espectaculares detalles a los que nos tienen acostumbrados los japoneses dentro de su sello ARTFX, esta figura destaca por las luces LED que iluminan parte del equipamiento de Isaac Clarke: casco, mochila y guante. Y ojo a la peana, en la que el blanco de la nieve es roto por los sanguinolentos restos de un necromorfo.

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 145,38 €

Un pedazo de historia sobre la arena de la playa

Haz que tus vacaciones sean memorables con esta toalla de playa, que homenajea a la portátil más vendida de todos los tiempos. Bautizada como Beach Boy, esta toalla recrea el diseño de la Game Boy hasta en el más mínimo detalle. Su "pantalla LCD" recrea una estampa playera, en gloriosos tonos verdes y grises. Un tesoro para fans del retro con ganas de tomar el sol con el estilo.

Más información en:
www.thinkgeek.com
Precio: 15.39 €

El "look" retro nunca falla

Camisetas de Mario hay muchas, pero pocas con el encanto retro de esta creación de ThinkGeek, disponible a través de la tienda española de Amazon. Además del aspecto envejecido, los caracteres japoneses le aportan el toque maestro a esta prenda, disponible únicamente en la talla XL. Por una camiseta así, merece la pena agarrar unos cuantos kilos.

Más información en:
www.amazon.es
Precio: 19,95 €





LEGO hace realidad el sueño de millones de cinéfilos

LEGO hace realidad el sueño de miles de sus fans con un kit de reproduce el mítico DeLorean DMC-12 de Regreso Al Futuro. Además de incluir las figuras de Marty McFly y Doc Brown, el set incluye multitud de guiños a la película, empezando por las matrículas intercambiables con los años 1985 y 2015. Parte de los beneficios de su venta irá a parar a la fundación de Michael J. Fox para el estudio del Parkinson.

Más información en: Shop.lego.com
Precio: 43,80 €

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO



especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

Wii U NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS







consulta ediciones especiales



consulta ediciones especiales







NINTENDO 3DS NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS















XBOX ONE RESERVAS Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

NOVIEMBRE 2013
XBOX ONE
DAY ONE EDITION



Y DESCUBRE TODOS LOS JUEGOS DEL DÍA DEL LANZAMIENTO











RESERVA TU NUEVA XBOX ONE EN TU TIENDA GameSHOP HABITUAL O EN NUESTRA WEB WWW.GAMESHOP.ES Y CONSIGUE LA EXCLUSIVA EDICIÓN DAY ONE

MÁS INFORMACIÓN EN NUESTRA PÁGINA WEB WWW.GAMESHOP.ES O EN TU TIENDA GameSHOP HABITUAL

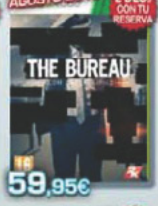
XBOX 360 NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS



consulta ediciones especiales













consulta ediciones especiales





consulta ediciones especiales







consulta ediciones especiales



consulta ediciones especiales





consulta ediciones especiales



PRECIOS VÁLIDOS HASTA PUBLICACIÓN PRÓXIMO NÚMERO - TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. - PRECIOS EXCLUSIVOS PARA PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE, PROMOCIONES EXCLUSIVAS WEB, VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

EL MES QUE VIENE

A LA VENTA EL 13 DE SEPTIEMBRE



COMIENZA LA BATALLA

Ajustamos la mirilla para ver de cerca los dos shooters más buscados.



PROBAMOS LOS PRIMEROS JUEGOS DE PS4 Y XBOX ONE

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR
Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE
Abel Vaquero
REDACTOR JEFE
Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB
David Martínez
JEFE DE SECCIÓN
Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN
Laura García Huertos

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Laura Gómez, Roberto J. Anderson, Roberto Ganskopf, Gustavo Acero, Alvaro Alonso, Thais Valdivia, Juan Carlos Ramírez, Javier Gamboa, Carlos Hergueta, Raquel Hernández, Jorge Sanz, Bruno Sol

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Mónica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



